Nr. 10 Oktober 1991
6. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867



Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für Computer & Videospiele

SPIEL DES MONATS

SONIC THE HEDGEHOG



Ein Igel dreht auf!

Vorab:

ULTIMA VII

Bei ORIGIN durchs Schlüsselloch gelinst!

ASM VOR ORT

GREMLINS starke Titel: Wir zeigen erste Bilder!

ZU GEWINNEN

Amiga 3000
CDTV
und, und, und... S.38

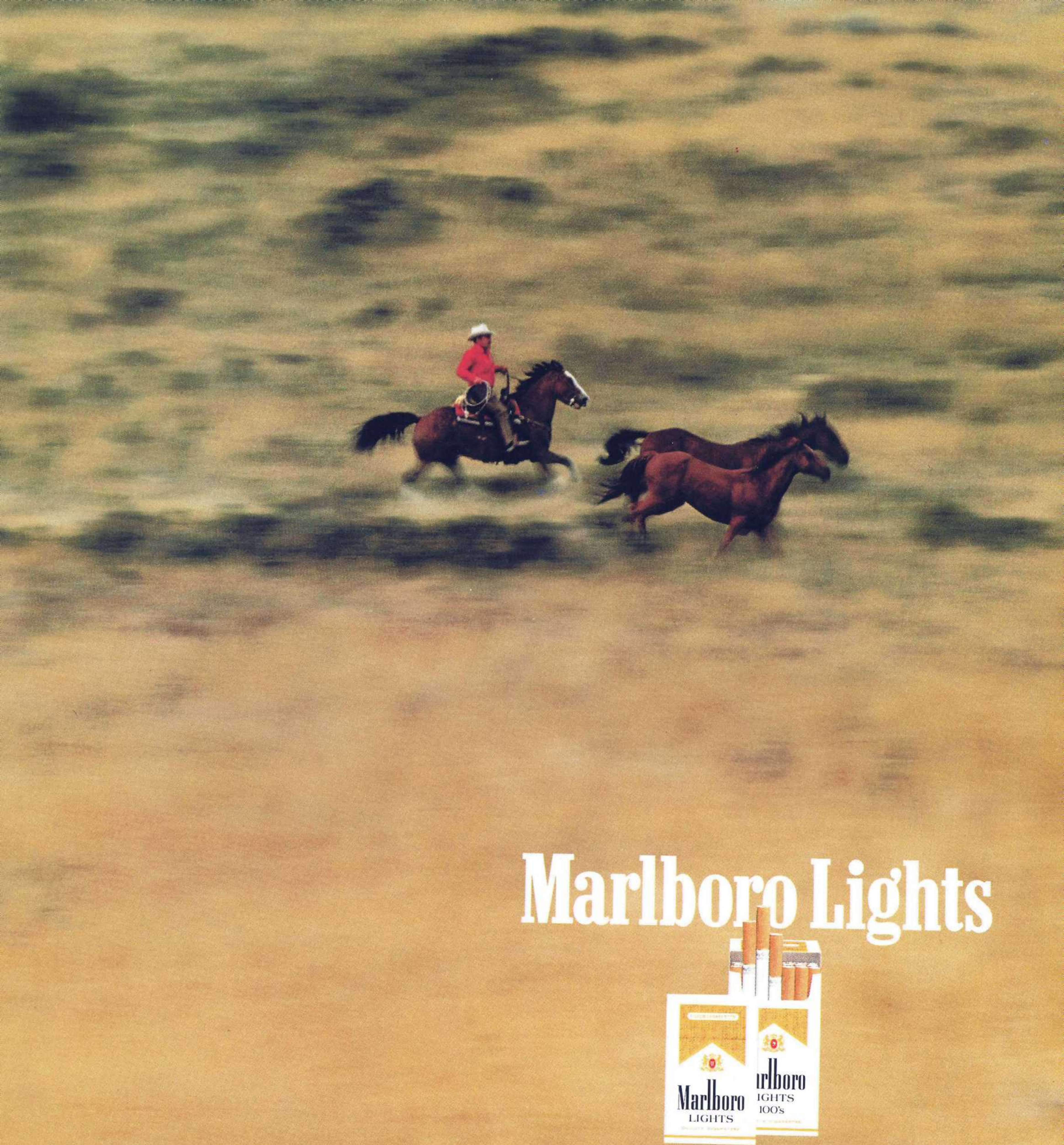
TOPS & FLOPS

Castles, Phantasy Star III, Deuteros, Final Soldier, Mega lo Mania, Darkman, Nebulus 2, Mega Man 2,...

REPORTAGEN

Rushware • Infernal Byte Systems • Mirrorsoft • Spielebörse • Schweinfurt • AMIGA '91

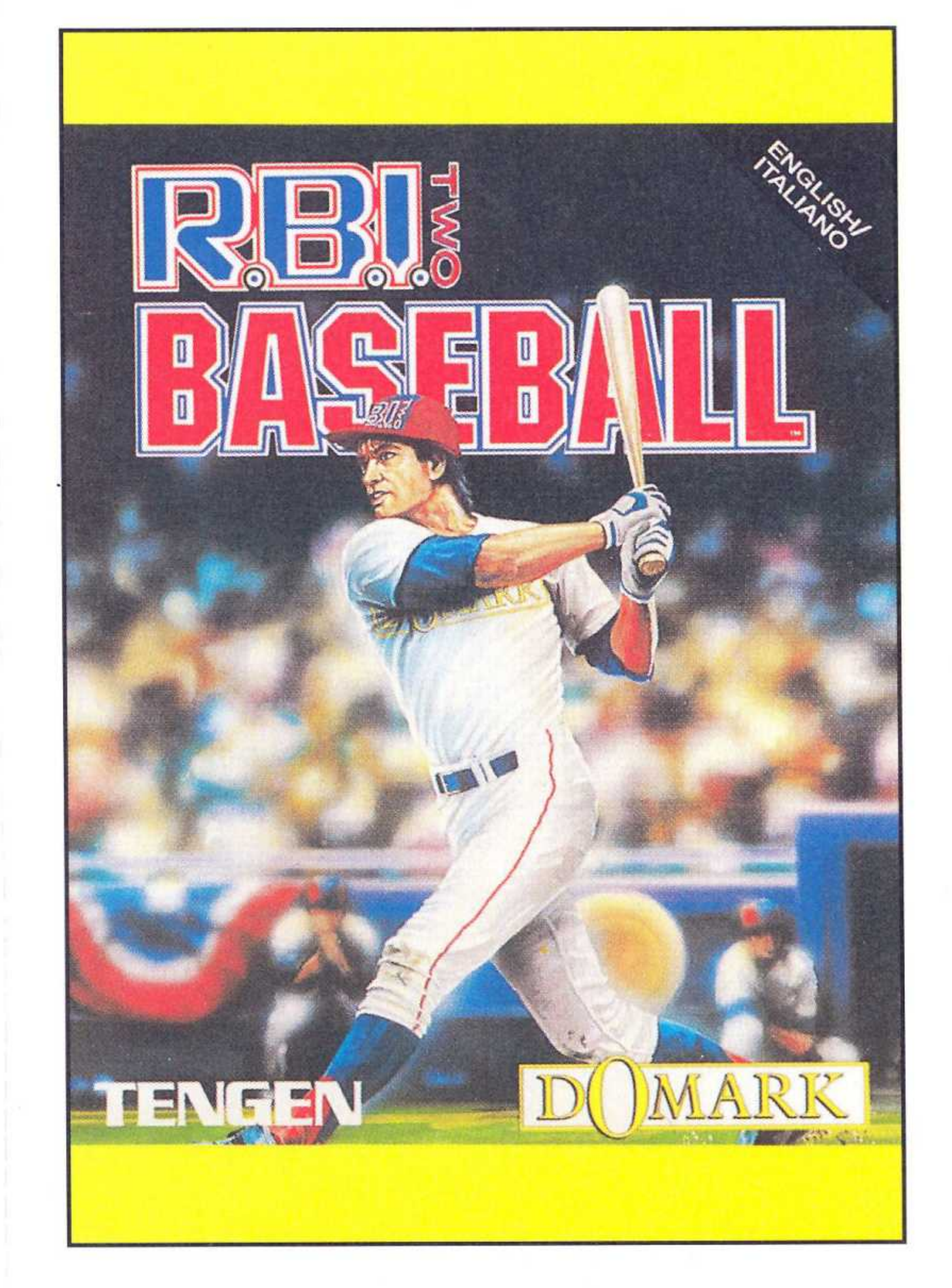
MAB ©91

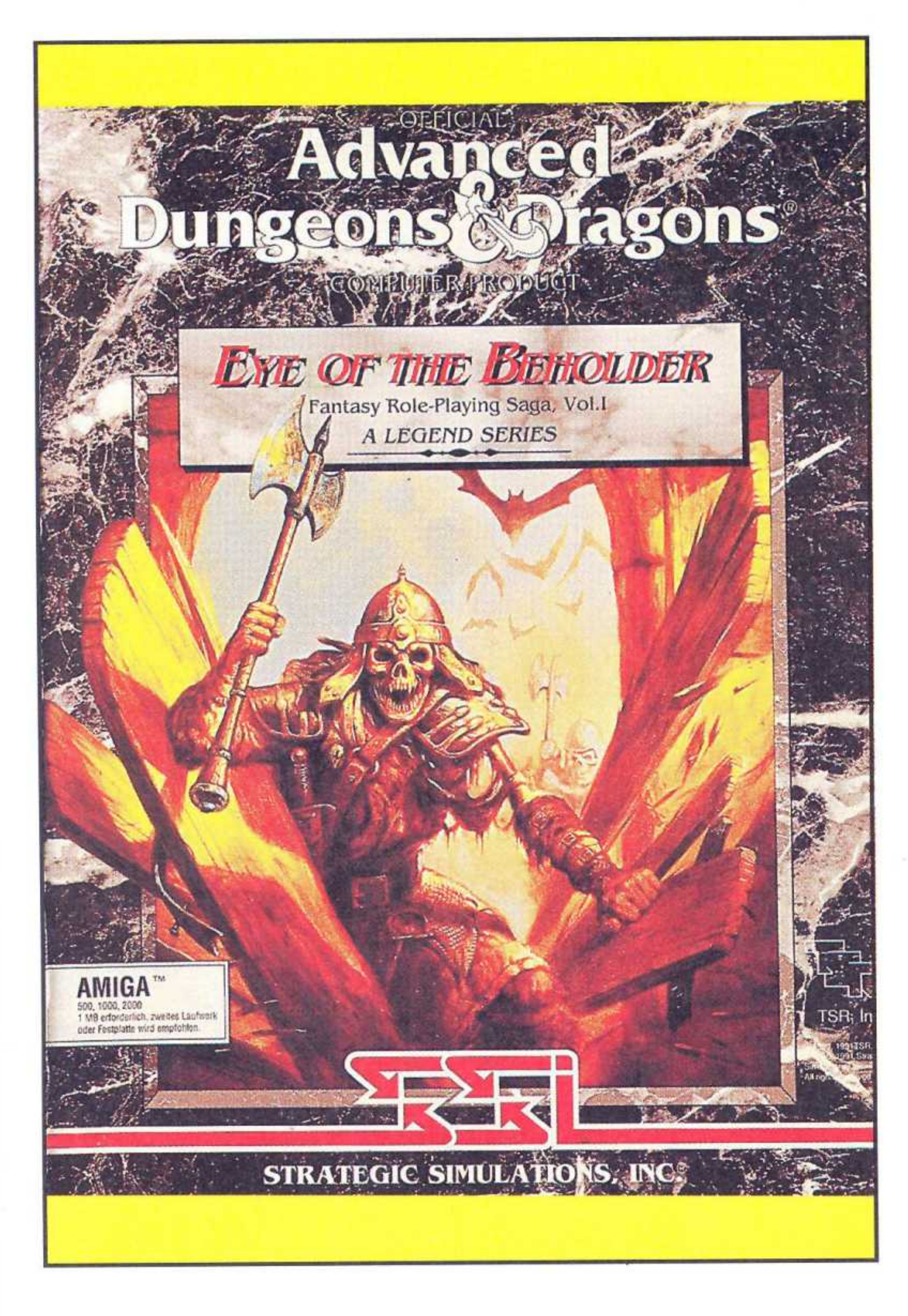


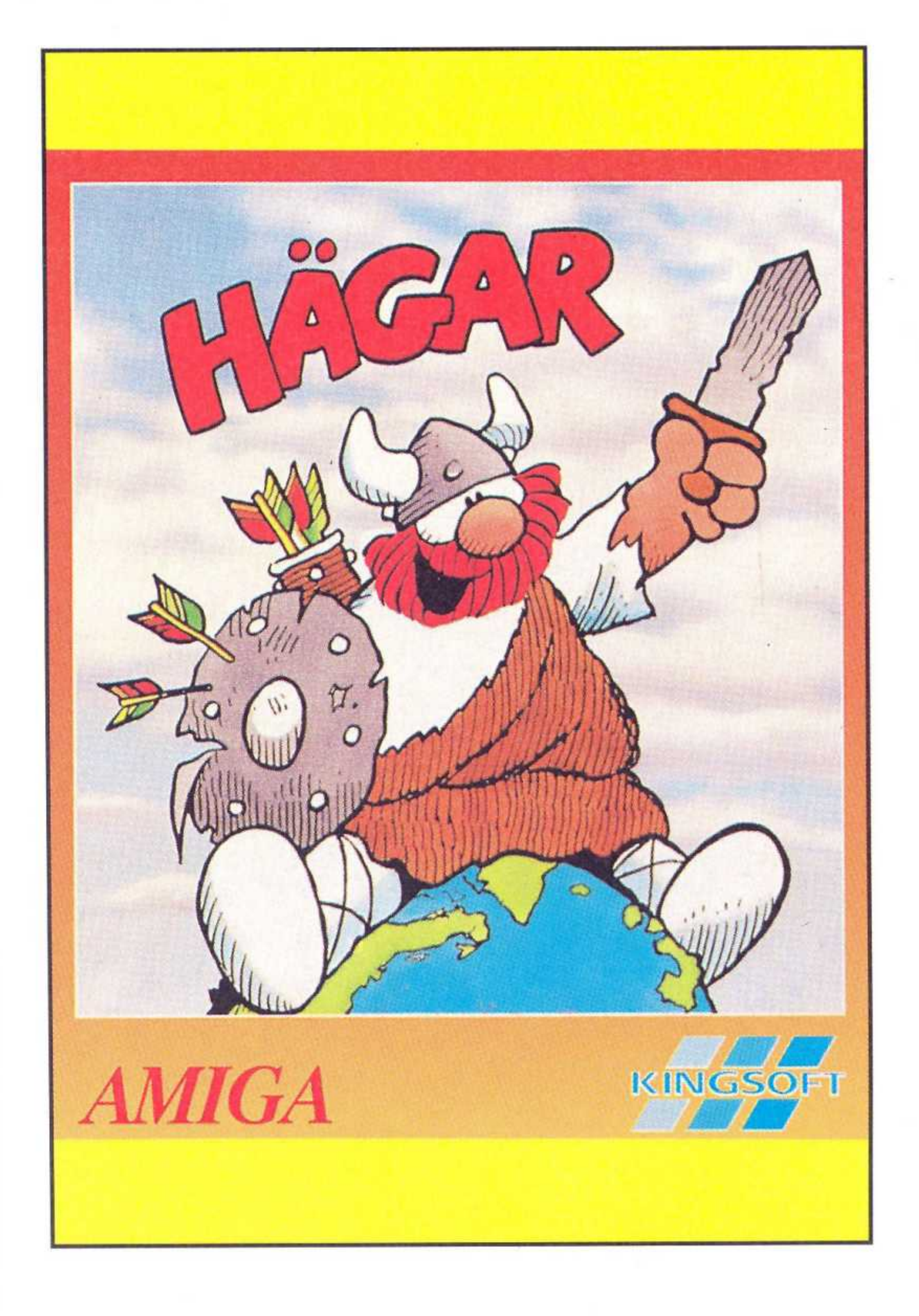
L 18/91

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)




R.B.I. TWO
BASEBALL
ENGLISH/ ITALIANO
TENGEN
DOMARK


OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT
EYE OF THE BEHOLDER
Fantasy Role-Playing Saga, Vol.I
A LEGEND SERIES
AMIGA™
500, 1000, 2000
1 MB erforderlich, zweites Laufwerk oder Festplatte wird empfohlen.
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.


HÄGAR
AMIGA
KINGSOFT

R.B.I.BASEBALL

System: Amiga, Atari ST, C64
Empf. VK-Preis: ca.50 DM
Hersteller: Domark/Tengen, London, U.K.
Erstveröffentlichung: September 1991

Inhalt:
R.B.I.Baseball ist eine reinrassige Simulation des amerikanischen Volkssports Nr.1. Mehrere Spielvarianten stehen zur Auswahl: Allein gegen den Computer, gegen einen Freund oder man schaut einem Demospiel des Computers zu. Der Spieler hat die Auswahl aus 24 Mannschaften. Zudem können noch Spieler ins Team aufgenommen werden.
So reizvoll sich das Ganze auch anhört, so mißlungen ist diese Sportsimulation leider. Schlechte Übersicht über das Spielgeschehen und ruckelige Animation verderben einem schnell den Spaß. Schade eigentlich, denn das gut übersetzte und durchdachte Handbuch macht Appetit auf dieses Spiel.

Anmerkungen:
So schlecht das Spiel an sich ist, so gut sind die Gags in der Amiga- und ST-Version. Auf der Anzeigetafel des Stadions werden nach jedem Durchlauf kleine animierte Cartoons gezeigt, die Witz haben und Qualitativ besser sind als der Rest des Programms.

Besonderheiten:
Dem Programm liegt eine Baseballkappe bei.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 10/91

DIE DRACHEN VON LAAS

System: PC, Amiga, Atari ST
Empf. VK-Preis: ca. 80 DM
Hersteller: United Software/Dragonware, 4835 Rietberg 2
Erstveröffentlichung: Dezember 1988

Inhalt:
Der Spieler übernimmt die Rolle zweier Abenteurer, die dem tristen Alltag ihres kleinen Städtchens entfliehen wollen. Sie beschließen daher, die aufregend mysthische, fremde Welt jenseits der Stadtmauern zu erkunden. Aszhanti ist der Zauberer von beiden, Smirga hingegen ist ein angehender Schwertkämpfer. Gemeinsam ist ihnen, daß sie über keinerlei Erfahrung verfügen.
So obliegt es dem Spieler, beide Spielcharaktere für den Kampf gegen eine feindliche Umwelt zu wappnen, ihre Fähigkeiten zu trainieren, zu verbessern und für eine vernünftige Ausrüstung zu sorgen. Die Wohnung der Helden sollte genauestens auf versteckte Gegenstände untersucht werden, die nur zu schnell benötigt werden könnten. Extrem wichtig, weil oft gebraucht, ist das Geld in diesem Spiel. Für ein neues Schwert, Nahrungsmittel, sogar für ein paar neue Zaubersprüche muß ständig Bares vorhanden sein.

Anmerkungen:
DIE DRACHEN VON LAAS ist in seiner Struktur eine Mischung aus herkömmlichen Text-Grafik-Adventuren und einem Rollenspiel. Neben der gewohnten Befehlseingabe über die Tastatur werden Rollenspielelemente durch die Steuerung von zwei Charakteren mit üblichem Erfahrungsniveau eingefügt.

Besonderheiten:
Textinformationen und Befehlseingabe sind komplett deutschsprachig. Der Parser ist mit einem Wortschatz von rund 2000 Wörtern ausgestattet und versteht eine Fülle von Synonymen.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 12/88

HÄGAR

System: Amiga
Empf. VK-Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Kingsoft, 5100 Aachen
Erstveröffentlichung: August/September '91

Inhalt:
Hägar, bekannt aus vielen Comicheftchen und über 1700 Tageszeitungen, treibt nun auch auf dem Amiga sein Unwesen. Der "Pixel-Hägar" kommt seinem Genossen im Comic sehr nahe. Seine Geschichte vom Räubern und Plündern wurde von der Firma Kingsoft in ein hübsches Jump 'n' Run umgesetzt. Man muß mit der Spielfigur diverse Gegenstände einsammeln, kann sich unterwegs in Kneipen ein kühles Bier oder einen knusprigen Truthahn zu Gemüte führen (Energie), oder mit der hübschen Bedienung ein Spielchen wagen. Beim ortsansässigen Waffenhändler kann sich der Wikinger mit recht brauchbarem Gerät ausrüsten - nur gegen Bares, versteht sich.
Die Level sind durch kleine Inseln dargestellt, die er mit Hilfe seines Drachenbootes anfährt - natürlich nicht bevor er von seinem Weibe Helga eine dementsprechende Einkaufsliste bekommen hat. Die Hägar-Grafiken sind sichtlich mühevoll gezeichnet. Das Scrolling ist zwar nicht ganz ruckelfrei, jedoch stört dies den Spielablauf nicht.

Anmerkungen:
Im Hinblick auf andere Comic-Umsetzungen ist Hägar wirklich gelungen. Man muß kein Fan des Comic-Helden sein, um an diesem Game seine helle Freude zu finden.

Besonderheiten:
keine.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 8,9/91

EYE OF THE BEHOLDER

System: PC (640KByte, Farbgrafikkarten, Ad Lib, Soundblaster)
Empf. VK-Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: SSI, Kalfornien, USA
Erstveröffentlichung: Mai 1991

Inhalt:
Da haben sich die Spieleväter von SSI doch tatsächlich mal weitestgehend vom altbewährten AD&D-Schema losgesagt! Mit EYE OF THE BEHOLDER 'kredenzt' Euch das Haus jetzt das erste Rollenspiel der LEGEND-Serie in gänzlich neuem Gewand: Durch ein großes Window bekommt man einen exzellenten Panoramablick über die jeweils nähere Umgebung präsentiert, natürlich in 3D. Orientierung, Marschrichtung und Fortbewegung der Party werden in diesem Fall über Kompaß und Pfeilblock gesteuert, die sich direkt unter dem Fenster befinden.
Mit einer Party gerät man in die verworrene Unterwelt des Küstenstädtchens Waterdeep. Von der Kloake aus scheint sich gröbstes Unheil anzubahnen. Die Stadträte wählen einen Stoßtrupp aus, der schon wenig später in einem der Kanaldeckelschächte verschwindet. Das Hauptaugenmerk richtet sich nun auf ein unzertrennliches Duo, "Mann und Maus". Die beiden müssen sich wacker durch mindestens zwölf Level schlagen. In jeder Ebene der Unterwelt gibt es einen besonderen Gegenstand zu finden, der den Weg für manch gefahrvolle Extratour öffnet...

Anmerkungen:
Lediglich Rassen, Klassen, Magie und die "Camp"-Funktionen sind weiterhin von den AD&D-Klassikern übernommen worden.

Besonderheiten:
Das Rollenspiel hat sowohl Adventure- als auch Action-Charakter. Rundum-Infos über ein großzügig angelegtes 3D-Window.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 5/91

Der Igel und der Frosch . . .

. . . sind zwei Mitglieder aus der Tierwelt, denen wir in diesem Monat ganz besondere Widmung schenkten. Ein leicht Bombjack-ähnliches mutiertes Stachelviech spielt dabei die Hauptrolle. Im „Spiel des Monats" wird SONIC THE HEDGEHOG dargestellt, ein auffallend nettes und besonders gut spielbares Gamelein für den MEGADRIVE. Als „Herr der Ringe" stolpert Sonic-Boy durch die Landschaft und sorgt für spürbares Vergnügen. Sandra konnte man nur unter größten Anstrengungen vom Bildschirm wegzerren. Ein echtes Anti-Depressivum!

Das etwas glitschigere Tier, in diesem Falle ein wagemutiges Fröschi, hält sich bei „Up-Tower Down-Tower" („Der Turm am Eaton Place") auf. **NEBULUS II** ist (zunächst) auf dem Amiga zu haben und wird dem Gamester alles abverlangen, was Nervenstärke, Geduld und Geschick anbelangt. Testperson Michael war gleisam angetan wie genervt (iss' zu schwierig!„), freute sich aber doch, als er die Bonus-Runden erreichte . . .

Da man beides schlecht auf der Veranda genießen kann, hat A-Man sich als Koordinator der „Game Boy Corner" wieder mächtig ins Zeug gelegt. Aber auch für andere Nichtstubenhocker, die Game-Gearer oder Lynxe, hat ASM was im Programm.

Nun, da sich die Urlaubszeit langsam dem Ende nähert, lümmelt und tümmelt man sich so langsam wieder vor dem Bildschirm rum. Und damit Ihr Euch nicht langweilt, ballern wir Euch mit Stoff zu, aus dem die Träume sind und die Ihr Euch zulegen könnt.



Unsportlich, aber wahr: Manni, die „Pfeife", auf dem Weg zum fußballerischen Vergnügen. *Foto: hajo*

Anmerkungen: In ASM 8/9/91 wurde auf Seite 39 ein Programm getestet, das noch nicht fertiggestellt ist. Das Haus BOMICO weist darauf hin, das der Name „Hotel Manager" lediglich ein Arbeitstitel ist und das Programm insgesamt an entscheidenden Stellen inhaltliche Änderung erfahren wird. Zu gegebener Zeit folgt der ausführliche Test.

Die Angabe, ein Einsende-Coupon sei dem Game „England Championship Special" beigelegt, ist unrichtig. Der englische Hersteller hat es versäumt, besagtes Teil zum Spiel mitzuliefern!

Was gab's sonst noch bei dieser Produktion? Ach, ja Manni betätigte sich auf Leserwunsch als Schiri, während Eva sich mit den Sheffielder „Gremlins" traf, und die „Rest-Redaktion" schuftete gleich dreimal so hart im fliegenden Wechsel für die im Urlaub Befindlichen. Da das aber Euch sicher egal ist, höre ich auf zu schwitzen und zu schwatzen und rufe Euch ein dreifach donnerndes „ASM schaut rein!" zu. ■

MANFRED KLEIMANN

MATHIAS NEUMANN

SPACE-RAT©

EEY! FRISS NICHT SO SCHNELL!!

WIESO?

SCHNIPP

ERSTENS IST DAS UNGESUND!

JA! UND ZWEITENS TOTAL UNANSTÄNDIG!

UND DRITTENS FRISST DU UNS ALLES WEG!!

ÖH...

MATHIAS NEUMANN '91

INHALT



Bewertung von 0–12 Pkt.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf“ gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation“ und „Preis/Leistung“ müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe“ durch „Spielablauf“ (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation“ verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation“ im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik“ (s. oben!). „Anleitung“: kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau“: logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



„Grafik“ und „Sound“ (siehe oben!). „Realitätsnähe“: Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?



Spiel des Monats:

Segas Meisterstück heizt Mario & Co. kräftig ein. SONIC ist ein Jump-and-Run der Extraklasse: Rasant wie eine Achterbahnfahrt, optisch ein Feuerwerk, technisch das Optimum. Ein Klassiker ist geboren!



ACTION



SIMULATION



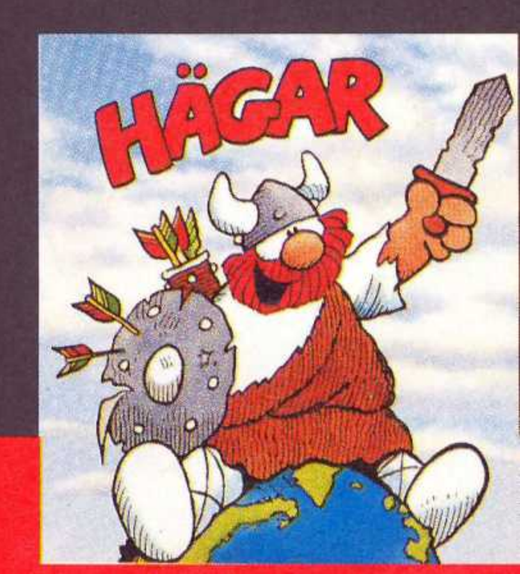
SPORT



STRATEGIE

KONSOLEN

Super-Poster: Hägar der Schreckliche



INHALT 5

GAME BOY-CORNER



EDUCATION

IM BLICKPUNKT



TOOLS

KONVERTIERUNGEN

REPORTAGEN

RUBRIKEN



Überzeugend, aber schwierig: NEBULUS 2

SONSTIGES

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Preis/Leistung



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant. Das „Preis/Leistung"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW



Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview" handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorurteilt werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck". Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.



SONIC THE HEDGE-HOG

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD., Japan, **Muster von:** Theo Kranz Versand, 8700 Würzburg.

SONIC THE HEDGEHOG

SPIEL DES MONATS

Die Sonne tränkt sattgrüne Palmblätter mit ihren goldgelben Strahlen. Der Himmel zeigt sich in seinem schönsten Blau, eine lustige Melodie durchstreicht die Luft. Bunte Käfer. Gemütlich plätschernde Wasserfälle, an denen sich oberhalb Fischchen tummeln, die übermütig aus dem kühlen Naß herausspringen, um sich sogleich wieder hineinfallen zu lassen. Libellen schaukeln ihre schlanken Körper durch die warme Brise. Sonic, der kleine blaue Igel, sieht sich um. Es ist alles maßlos friedlich, ja fast paradiesisch.

Doch: Halt! Was war das? Warum hatte der Käfer, der eben vorbeisummte einen Auspuff, aus dem fiese graue Gaswolken herauskommen? Und die Libelle, die vorbeiflog, verfehlte sie nicht um Haaresbreite mit ihrem Giftschuß seinen Stachelpelz? Überhaupt sah er erst jetzt, daß die Fische mit blitzenden spitzen Zähnen zuschnappten, wenn sie aus dem Wasser sprangen. Was war hier bloß passiert?!

Der Doktor war es. Dr. Ivo Robotnik ein geistesgestörter Wissenschaftler, der in seinem krankhaften Wahn unschuldige Tiere einfängt, um sie in bösartige Roboter zu verwandeln. Als Sonic diese Geschichte hört, stellen sich seine Stacheln kampfbereit nach oben. Furchtlos, wie er ist, zögert er keine Sekunde und macht sich wild entschlossen auf den Weg, alle die armen Tiere aus ihrer Gefangenschaft zu retten.

Sonic the Hedgehog against Dr. Ivo Robotnik! Der Kampf, aus sechs Leveln à drei Stages bestehend, ist eröffnet. Mit seinem Super Sonic Spin Attack ist der Igel in der Lage, sich wacker zu schlagen. Springt er mit diesem „Überschall-Drehangriff" auf seine Gegner, so verwandeln sich diese wieder in die süßen Tierchen, die sie einmal waren.

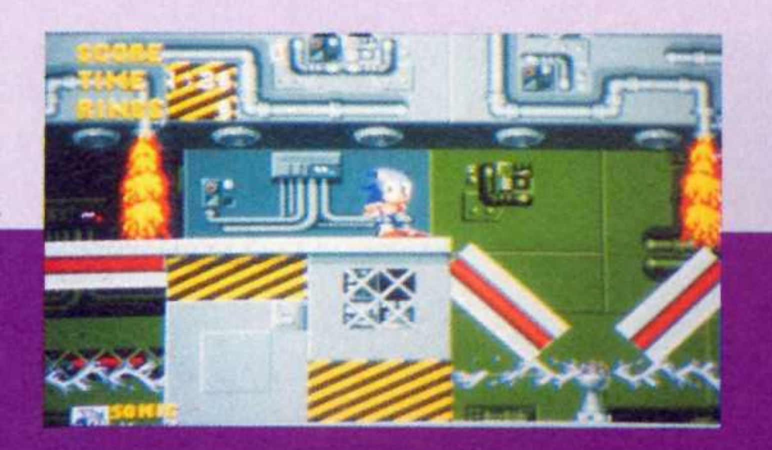
Außerdem stehen ihm Power-Laufschuhe zur Verfügung, mit denen er solche Geschwindigkeiten erreichen kann, daß der Spieler mit den Augen kaum noch nachkommt. Mit der Steuerung muß man so vorsichtig umgehen, wie mit dem Gaspedal eines Ferrari Testarossa! Es ist absolut nicht zu übersehen: Hinter diesen Grafiken, dem superschnellen, ruckelfreien Scrolling und diesen butterweichen Animationen steckt sehr viel Mühe und programmiererisches Können seitens der Firma Sega. Die Richtungstaste dürfte soweit allen klar sein. Mit ihr bewegt man Sonic nach links und rechts. Eine Besonderheit gibt es, wenn Sonic still steht und die R-Taste nach oben oder unten bewegt wird. Dann können die vorher nicht sichtbaren Bereiche des Bildschirms betrachtet werden. So läßt sich prima abchekken, ob der Igel nun die höchste oder tiefste Stelle erreicht hat, oder ob es da doch noch eine versteckte Höhle gibt, die man noch nicht gefunden hat. Aber blinken über ihm noch mehr versteckte goldene Ringe? Die gilt es neben der Befreiungsaktion einzusammeln.

Die Ringe dienen der Punkteansammlung, vorrangig jedoch zu Sonics Schutz. Solange er nämlich mindestens einen Ring bei sich trägt, kann ihm nichts passieren. Allerdings springen die goldenen Reifen in alle Richtungen weg, wenn man einen Gegner berührt. Schafft es ein Spieler, eine Stage mit 100 oder mehr Ringen abzuschließen, gibt's sogar ein Extraleben. Von diesen Zusatzchancen ist jeweils noch eine in jeder Stage versteckt.

Mal findet man sie in windigen Höhen, mal unter Ta-

Vorsicht, Sonic! Die Krebse schließen mit roten Kugeln!

»Sonic the Hedgehog – Ein Igel dreht voll auf«







ge, in versteckten Höhlen. Weiterhin sind im gesamten Spiel jede Menge Monitore versteckt, in denen sich Extras befinden. Durch Daraufspringen zerplatzen diese, und das darin befindliche Extra tritt sofort in Kraft. Das kann beispielsweise ein Schutzschild sein, der verhindert, daß Sonic die gesammelten Ringe verliert. Oder es sind die Power-Laufschuhe darin, mit denen er noch schneller laufen kann. Ein Superring bringt zehn Ringe, und für eine gewisse Zeit unbesiegbar zu sein, ist auch nicht das schlechteste!

Wie schon erwähnt, setzt sich Sonic the Hedgehog aus insgesamt sechs Leveln à drei Stages zusammen: Die „Green Hill Zone" besteht, wie der Name schon sagt, überwiegend aus grünen Hügeln, ansonsten sieht sie aus, wie ganz zu Anfang beschrieben. Hier sollte auf Nägel achtgegeben, aber die Sprungbretter unbedingt benutzt werden. Etwas ungewöhnlich aber wahr: Die Monitore mit den Extras sind meistens in den Palmkronen versteckt. Vorsicht beim Betreten von Felsvorsprüngen -sie könnten brüchig sein! Auch die in der Luft schwebenden Grasstücke sollten nicht überschätzt werden. Manche davon können nur für einen Sprung benutzt werden. Bleibt Sonic darauf stehen, wird er auf dem kürzesten Wege abwärts befördert.

Hat Sonic alle grünen Hügel hinter sich gelassen, steht er vor der Aufgabe, die „Marble Zone" zu durchqueren. Hier bestehen die Hürden aus Seen rotglühender Lava. Feuerbälle werden aus der glühenden Masse in die Luft geschleudert. Dann geht es abwärts durch ein kühles Gemäuer. Riesige Gewichte mit Metallspitzen daran fallen von den Decken. Sonic muß Steine verschieben, um Gegengewichte zu schaffen oder einen Lavasee durchqueren zu können. Hier wird er auch zum ersten Mal mit diesen lila Raupen konfrontiert. Diesem Gewürm muß man genau auf die Hörner springen, um sie beseitigen zu können.

In der „Spring Yard Zone" ergeht es dem blauen Igel dann wie einer Kugel in einem Flipperautomaten. Die Puffer, von denen er immer wieder abprallt, bringen bei Berührung jeweils zehn Punkte. Genau überlegt werden sollte das Überspringen von Ventilatoren. Ist Sonic nämlich einmal darüber gesprungen, so kann er nicht mehr zurück, da dieses Ding einen ganz schönen Wind macht.

Verdammt verwirrend wird es für den Winterschläfer dann im nächsten Aufgabengebiet: der „Labyrinth Zone". Hier wird er im wahrsten Sinne des Wortes ins eiskalte Wasser geworfen. Aber immer daran denken: Auch Igel brauchen Luft zum Leben. Ein Countdown informiert darüber, wie lange der Sauerstoffvorrat anhält.

Dagegen sieht die „Scarp Brain Zone" (Sternenlicht-Zone) auf den ersten Blick so richtig schön beruhigend aus. Sternenhimmel und eine Art Kuschelmusi schaffen hier eine völlig neue Atmosphäre. Es scheint, als bestünde der Weg hier aus einer einzigen großen Achterbahn. Wichtig ist, den kleinen lustig aussehenden Robos nicht zu nahe zu kommen, denn das sind Zeitbomben mit ziemlich weiter Streuung.

So, das war dann erst mal alles. Was? Ihr zählt nur fünf Zonen? Tja, kein Wunder, die sechste ist ja auch geheim! Aber ich will Euch, gutmütig, wie ich nun mal bin, auch von der „Secret Zone" berichten. Das ist so eine Art Bonuslevel. Sonic schwebt hier durch ein sich um 360 Grad drehendes Labyrinth und muß versuchen, möglichst viele Ringe zwecks Extraleben und Punkten einzusammeln. Aber auch ein Continue kann hier ergattert werden, indem möglichst oft die rot-weißen Bälle angedotzt werden. Wird ein Block mit einem „R" darauf berührt, so dreht sich das gesamte Labyrinth anders herum. Extraleben können erspielt werden, indem entweder der entsprechende Block angestoßen wird oder 100 Ringe gesammelt werden. Wenn möglich, sollten auch alle sechs Chaosedelsteine eingesammelt werden. Ihr findet jeweils einen in jeder geheimen Zone.

Habt Ihr all das überstanden, ist das immer noch nicht ganz das Spielende. Denn am Schluß steht noch die „Final Zone" aus. Dies ist ein Raum, in dem Ihr den Endkampf gegen Dr. Robotnik bestehen müßt. Vier riesige Stahlröhren drohen Sonic zu zerstampfen. Jeweils in einer dieser Röhren sitzt Ivo, der Wahnsinnige. Es hat den Anschein, als könne er sich von einer in die andere *beamen*. Sonic muß versuchen, jeweils gegen die Röhren zu springen, in denen der Doktor sitzt. Erst wenn sich die gesamte Maschinerie in Schall und Rauch auflöst, ist Robotnik endgültig besiegt und alle Tiere befreit.

Jetzt kann es wieder von vorne losgehen, denn: Sonic hat kein Ende, nur die Wurst hat zwei! ■ *Sandra Alter*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11

»GENIAL«

Uli sagt:

Sonic ist sicherlich das technisch bisher am beeindruckendste Programm fürs Mega Drive. Grafik und Sound sind ebenfalls Spitzenklasse und haben neben inspirierten Elementen auch die nötige Eigenständigkeit. Die Spielbarkeit ist mir persönlich ungenügend, da Sonic enorm träge beschleunigt und, ist er einmal auf Touren, nicht sonderlich gut unter Kontrolle zu halten ist. Daher mein Urteil:

»PRIMA«

... zusammengestellt von Manfred Kleimann

NEWS

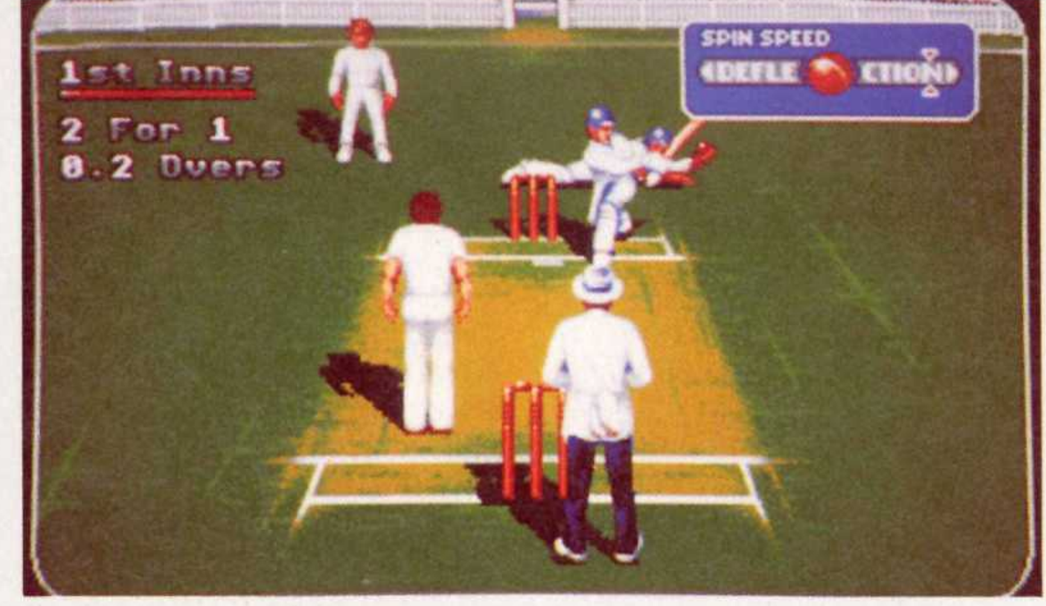
OCEANs *neuester Streich in Sachen „Robocop" ist nicht mehr aufzuhalten. Das Projekt* **ROBOCOP III** *ist, wie „in der Wirklichkeit" Murphy, kaum noch aufzuhalten. Hoffentlich bleibt's nicht nur bei einem gezauberten Intro!* ● *In den USA sind sie der Renner des Jahres: Die Joysticks von* **CH PRODUCTS**. *Ab sofort werden der* Mach I Mach IV, *der* Flightstick, *sowie die* Rollermouse *in Deutschland von* **RUSHWARE** *vertrieben. Die High-End-Stäbe halten auch hektischste Flugstunden aus. Mehr Informationen gibt es bei Rushware in Kaarst.* ● *Echt sportlich geht's bei* **ELECTRONIC ARTS** *weiter. Fürs MEGADRIVE kommt* **EA HOCKEY,** *in anglo-amerikanischen Kreisen ist unser Eishockey damit gemeint. Die ersten Grafiken sagen noch nicht allzuviel aus.* **EARL WEAVER'S BASEBALL II** *folgt auf dem PC-Fuße. Man hat sich erneut viel Mühe gemacht, um uns mit dem „Ami"-Sport vertraut zu machen ...* ● *Nun, ich muß zugeben, nur wenig Ahnung vom englischen Volkssport Cricket zu haben. Um genau zu sein: gar keine. Deshalb maße ich mir auch nicht an,* **AUDIOGENICs** *neuestem Produkt in puncto Spielablauf, -fluß oder Regelwerk-Beachtung nur ein einziges Wort zu verlieren. Aber: Man kann ja nie wissen, ob nicht doch einer der Leser sich mit der Materie vertraut gemacht hat oder diese gar beherrscht. Deshalb hier einige Bilde von* **GRAHAM GOOCH'S WORLD CLASS CRICKET,** *welches ich mir auf ST und Amiga „reingezogen" habe. Es handelt sich um eine Simulation derzeit noch im Demo-„Stadion"-, die mit herrlichen Grafiken und hervorragenden Animationen glänzt. Die „Weißen Männer" werden später auch auf C-64 und PC zu bewundern und deren Funktion zu enträtseln sein ...* ● ● *Noch bevor der* **TRONIC-VERLAG** *seine* **DOS SHAREWARE** *auf erfolgreichen Weg brachte, beschäftigte sich man mit Public Domain für die 16bitter.* **FUTURE PUBLISHING** *aus England „gräbt" nun „unseren" alten Namen auf.* **PUBLIC DOMAIN** *beschäftigt sich mit PD und Shareware, da auch auf der Insel ein Boom auf diesem Feld aufgetreten ist ...* ● *Wie aus sicherer Quelle sickerte, soll* **JVC** *fürs MEGADRIVE ein CD-ROM erstellen. Diese „Hardware-Erweiterung" könnte eine neue Maschine entstehen lassen, die möglicherweise* **MEGADRIVE II** *heißt. Das CD-ROM verfügt über einen eigenen 68000-Prozessor und einen großen Puffer-Speicher, der für verbesserte Grafiken und Sounds sorgen soll. Auch die Ladezeiten werden dadurch verkürzt. Ende dieses Jahres soll das MEGA CD, mit Acht-Kanal-Stereo-Sound, in Japan zum Kauf freigegeben werden. Man rechnet mit einem Endpreis von umgerechnet 600 Mark. Angeblich arbeiteten schon um die 30 verschiedene Hersteller von Soft für das neue Gerät ...* ● *Ebenfalls noch 1991 kommt* **NEC** *mit einem verbesserten ROM für die PC ENGINE. Und: Eine neue ENGINE ist bereits in Arbeit.* **CORE GRAFX II,** *so der „Arbeits-Titel" bietet eine 512-Farben-Palette und einen 540K-Arbeitsspeicher ...* ● *Ein unabhängiger Fernsehsender in England,* **HEWLAND INTERNATIONAL,** *hat sich entschlossen,* **COMPUTER & VIDEO GAMES** *auf die Mattscheibe zu bringen. Unter dem Titel „GAMESMASTER" wird zur besten britischen Sendezeit, zwischen 18 und 19*



Neu: MEGA TWINS für Amiga

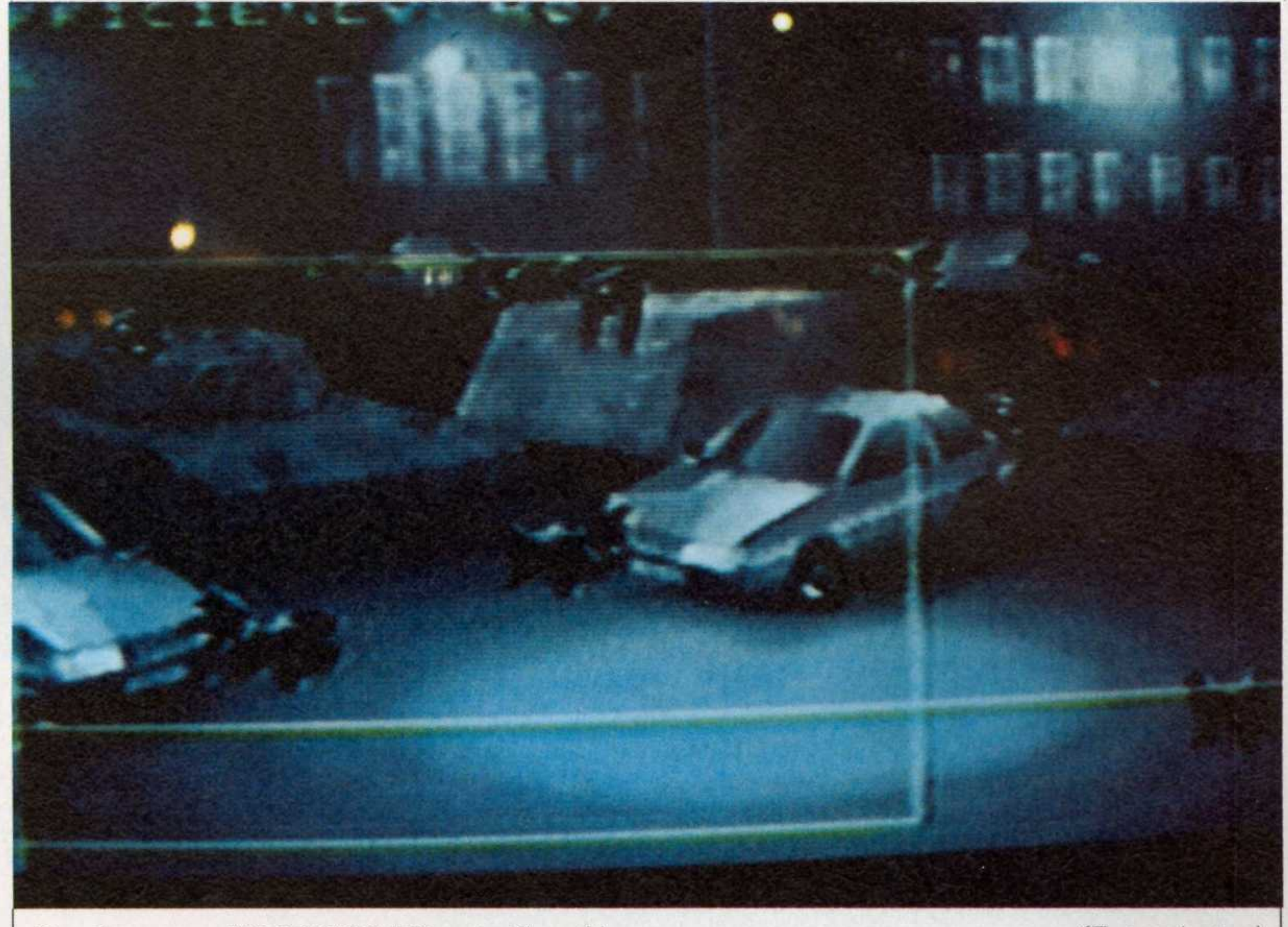
Bezaubernde Bilder

Bingo!!!



Der Bowler wirft mit voller Wucht ...

Uhr, jeweils halbstündlich DER/DIE beste Spiel-Zokker/in ermittelt. Ein Quiz mit Format? Frühestens ab Januar '92 werden wir mehr wissen ... ● *Eine verbesserte* **AD-LIB**-*Karte wird noch in diesem Jahr von* **MINDSCAPE** *in Europa vorgestellt. Sie wird mit* **GOLD CARD** *betitelt und soll gegenüber der „OLD CARD“ eine weitaus größere (Stereo)-Soundfähigkeit besitzen. Über den Preis ist noch nichts bekannt ...*



Das Intro von ROBOCOP III – ein Genuß! *(Foto: Amiga)*

Alles auf einen Blick ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

... zeigen Euch unsere Wertungskästchen. Damit Ihr die Testergebnisse noch schneller überblicken könnt, gibt's jetzt einen abschließenden Kommentar zur Spielqualität. Sechs Abstufungen sagen Euch blitzschnell, was die Titel taugen. Wie das im Einzelnen aussieht und welche Spiele bei uns im Moment am beliebtesten sind, erfahrt Ihr unten.

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind auf den beiden Inhaltsseiten aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die „Endnote“, das Preis-/Leistungsverhältnis. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einem Preis-/Leistungsverhältnis von 10, mit hohen Noten in den einzelnen Kriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen auch technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat.

Begeistert uns ein Spiel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Urteil schlicht: **GENIAL**. Dieses Teil muß man haben.

PRIMA sind Hits oder Fast-Hits – gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, die Umsetzung ist allerdings durchschnittlich. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Nun geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTIG**es Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das mieseste Machwerk jeder ASM wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt.

Manche Spiele sind recht gut, aber unserer Meinung nach zu teuer. Deshalb ist der Abschlußkommentar nicht immer an bestimmte Preis/Leistungsnoten gebunden. ■

ev

Bunt gemischt sind die Favoriten dieses Monats. Zwei Dauerspieler verraten Euch ihre Lieblinge:



KATE (Klaus T.):
1. Lexi-Cross (PC)
2. Turrican II (C 64)
3. Leather Goddesses of Phobos (C 64)
4. Outzone (Amiga)
5. Impossible Mission (C 64)



SANDRA:
1. Lemmings (Amiga)
2. Turrican II (Amiga)
3. Parodius (Game Boy)
4. Tactic (Archimedes)
5. Indianapolis 500 (PC)



HUN
SICH ANPASSEN, UM ZU ÜBERL
Sie sind allein, noch dazu in gegnerischen G
lauernden Gefahren zu entkommen, sie müs
Geschick und Ausdauer gilt es geheimnisv
Gebäude un
Der Hunter hat den V
HD
MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R
ACTI



TER
EN. ZERSTÖREN, UM ZU SIEGEN.
n. Sie haben nur eine Möglichkeit den überall
ämpfen! Kämpfen um zu überleben! Mit viel
Landschaften, scheinbar unüberwindbare
zu erobem.
zum Sieg. Sie auch?
X 092
Y 073
— WARNING — You are low on fuel
You have boarded a wind surfer
X 130
Y 060
You have taken some flares
You have boarded a rocket boat
SION
Lieferbar ab September für Amiga und Atari ST
Verstrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

Somebody's somewhere . . . Tausche Pilum gegen Pershing

Auf Erlebnisreise durchs Neozoikum wollte ich mich schon seit langem mal begeben. Es ist, wie man sich sicher denken kann, kein Reisebüro, welches mir ein 'Super-Special-Herbst-Offer' aufdrücken will. Nein, hinter diesem Trip steckt das britische Label MIRRORSOFT und die Idee, die nicht immer rühmliche Geschichte der Menschheit nachzuvollziehen, zunächst vorzugsweise für Amiga- oder ST-Owner. Was mir bislang zum Thema 'Steinzeit und so' eingefallen ist, war nicht viel mehr als ein schlichtes 'Mann, oh Mann'. Jetzt sehe ich alles mit ganz anderen 'Äugen': 'Mega lo Mania'. . .



System: Amiga (getestet), Atari ST, *(IBM & Komp. in Vorber. für '92)*, **empf. VK-Preis:** 79,95 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft/Imageworks, London, UK, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Am Anfang war das Feuer, sagt man. Oder war's doch der Wasserstoff? Völlig egal, denn bis die Spezies 'Mensch' hinter die Erkenntnis kam, sich das, was wohl am Anfang war, zu eigen zu machen, ging noch so einige Zeit ins Land. Inzwischen sind aus 'einiger Zeit' Jahrtausende geworden, und 'Homo Sapiens Sapiens' inszeniert aus der Geschichte seiner Vorfahren manch' eigentümliche Satire. Eine darunter ist MEGA LO MANIA. O.k, immerhin setzen IMAGEWORKS Programmierer den aufrechten Gang der Kumpels voraus, und so beginnt die vielversprechende Zeitreise mitten drin im Neozoikum *(Neuzeit)*, präziser ausgedrückt: 9.500 Jahre vor Christi . . .

Aloha, die erste von zehn recht komplexen Epochen. Innerhalb einer Epoche kann und sollte man sich unterschiedlicher Schauplätze *(i.d.R. sind es Inseln)* bedienen, da sie zum einen in ihren landschaftlichen Reizen variieren, zum anderen von rivalisierenden Völkern bewohnt sind. Letztere stellen, die Geschichte beweist das immer wieder, zumeist eine potentielle Gefahr für den Frieden des eigenen Volkes dar, können aber auch in akutem Falle recht brauchbare Dienste in Form einer kriegerischen Allianz leisten. Apropos: Das Charakteristikum der Allianz spricht sehr genau den Inhalt dessen an, was man eigentlich im Rahmen der Zeitreise erleben wird: Auseinandersetzungen, Konflikte und, nach Möglichkeit, Eroberungen.

Ein temporärer Cocktail durch die Geschichte

Der Spieler hat quasi die Fürsorgepflicht über eines von vier Völkern. Zwei Aufgaben werden ihm zuteil, erstens: Sein Volk sicher, sieg- und damit erfolgreich durch alle gefährlichen Abenteuer zu führen, es qualitativ und quantitativ zu bereichern und zahlenmäßig zu vergrößern. Zweitens: Mit den eigenen Mannen so weit wie möglich durch die Zeit zu reisen, um in einer höchstmöglichen Epoche zu enden *(um nicht zu sagen: der höchstmöglichen)*. Spieler mit Durchhaltevermögen, die sich bis zur zehnten und letzten Epoche behaupten können, dürfen sich auf einen *(jetzt werden wir abgedreht:)* witzig dargestellten, 'temporären Cocktail durch die gesellschaftliche und technische Entwicklung menschlicher Geschichte' freuen.

Die praktische Umsetzung der eben angesprochenen Fürsorge bezieht sich weitestgehend auf die Funktion eines, sagen wir mal, kompetenten, erfahrenen Beraters. In diesem Rahmen legt man unter anderem Größe und persönliche Ausrüstung der für eine bestimmte Lage notwendigen Armee fest, entscheidet über eventuelle Allianzen mit vermeintlichen Widersachern, regelt den Wiederaufbau der eigenen Siedlungen nach einer Schlacht oder bestimmt die Marschrichtung, wenn's um das Erkunden und *(spätere)* Erobern fremden Territoriums geht.



Sie hauen sich selbst. Foto: Amiga

Welchem Stamm man im Endeffekt sein strategisches Know-how anvertraut, richtet sich nach der bloßen Sympathie für einen von vier, grafisch portraitierten, Anführern, den man sich nach Ablauf des Intros ausgucken darf: Scarlet *(eine 'Sie')*, Oberon, Caesar oder Madcap. Deren Mannen sind, der guten Ordnung halber, in verschiedenfarbige Gewänder gehüllt, das erleichtert, vor allem im Wooling eines Gemetzels, den stets wichtigen Überblick. So ist 'Scarlet' laut englischem Original schlicht und einfach „The Controller Of The Red People. . .", und so weiter.

Bevor ich jetzt vorschnell die große Panik auslöse: Natürlich existiert in Deutschland die 'German Version', und zwar komplett, also: Manual, Text- und Sprachelemente sind in bestem Deutsch verfaßt. Sind wir gerade bei der Version, möchte ich gleich noch zwei wichtige Dinge loswerden: 'Mega lo Mania' befindet sich auf zwei Disketten und wird ausschließlich mit Maus bedient. Hier sind eine schöne Idee und ein guter Spielaufbau zu einer runden, grafisch gut aufbereiteten Sache zusammengeflossen, wenngleich mich manch' kleines Feature etwas an *Populous* erinnert. ■

Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



Reisen Sie mit uns in die Welt von King's Quest® V...
SIERRA® ab sofort bei BOMICO
...und bringen Sie Ihre Familie mit!
Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche und wundersame Welt von King's Quest V
Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric, die sprechende Eule, auf deren Reise durch den unheimlich anmutenden Dunkelwald und durch schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und Meere, auf der Suche nach seiner Familie, der königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften Spielszenen, lebensechte Animation und der atemberaubende Soundtrack führen Sie auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt. Wo die Darsteller tatsächlich mit Ihnen sprechen – und zwar jeder Charakter mit seiner eigenen Stimme. Sie brauchen nichts einzutippen ..., was besonders die jüngeren Mitreisenden lieben.
Erforschen Sie die bezaubernde Welt von King's Quest V und entdecken Sie den Grund, weshalb mehr Computerspieler die King's Quest-Serien gespielt haben als irgendein anderes Computerspiel.
SIERRA®
® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc. © Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.
* Nur CD-Rom Version
BOMICO
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067
Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach
IHR SOFTWARE PARTNER
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

GIVIN' AMIGA A GOODSHOW 91



Ralf Hollax: *„Die Markt-Entwicklung widerspiegeln"*

Vom 31. Oktober bis zum 03. November 1991 wird auf dem Messegelände der 'KölnMesse' unter Schirmherrschaft der **Commodore Büromaschinen GmbH** und des **AMIGA-Magazins** die große Party steigen, und die Vorbereitungen versprechen, so Ralf Hollax *(Geschäftsführer der AMI Shows Europe GmbH)* und Jeanette Bermel-Hollax, PR-Frau bei 'AMI Shows', daß die **AMIGA'91** die bislang größte Spezialmesse der Welt für Commodores Home-Computer werden wird. So hat man dann in weiser Voraussicht gleich vier Ausstellungshallen für das Techno-Spektakel reserviert, die natürlich nicht ausschließlich mit der neuesten Games-Software vollgestopft sein werden. Freilich, für den einen mag das ein kleiner Wermutstropfen sein, anderen jedoch kann auch der Anwenderbereich zur reinen Freude gereichen. Dennoch: Es spricht eigentlich schon für sich, daß der Veranstalter für 'Entertainment-Software', die Spiele-Kiste auf der Show, eine komplette Halle *(7)* reserviert hat.

Sich sehen lassen – von sich Reden machen

Immerhin standen zahlreiche Festbuchungen der einschlägigen Games-Software-Prominenz, von Hersteller über Händler bis hin zur Fachpresse, schon Monate vorher ins Haus. Um nur einige zu nennen: *Dynamix, Electronic Arts, Ingenio Software, Joysoft, Kingsoft GmbH, Korona Soft, Leisuresoft GmbH, Microprose, Mirrorsoft, Power Station, Rainbow Arts, Software 2000, T.S. Datensysteme,*

Es ist wieder soweit. Allen Amiga-Usern und -Interessenten sei mit der AMIGA'91, in diesem Jahr nun schon zum zweiten Male, ein hieb- und stichfestes Alibi gegeben, um aus ihren Höhlen, Löchern und Verschlägen zu kriechen. Ein Oktoberfest spezieller Güte soll es werden, denn der Veranstalter 'AMI Shows' rechnet in 'Kölle' mit knapp 200 Ausstellern aus europäischen und außereuropäischen Ländern, ferner mit rund 60.000 internationalen Besuchern. Berlin war keine Reise wert, Köln, das kann man jetzt schon sagen, wird aufschlußreicher sein ...

U.S. Gold und *United Software*, sowie Redaktionen der einschlägigen Fachpresse wie *AMIGA DOS, Amiga Spezial*, das *Amiga-Magazin*, die **ASM (jaah, Halle 7, Stand A32)** und *Power Play*. Distributor *Rushware* war sich bis Redaktionsschluß über Form und Art seiner Präsentation noch nicht schlüssig, fest steht jedoch auch hier: man wird dabei sein. Auch *Bomico*, der Vertreiber aus Kelsterbach, wird, wenn auch nicht als solcher sichtbar, durch einzelne Kunden auf der Show vertreten sein, die er mit Rat, Tat und ... natürlich Produkten unterstützen wird.

'Dies und das', einen bunten Mix eben aus *Public-Domain-Software, Shareware, Musik- und Soundeditoren* und *Mailorder*-Angeboten, kann sich der/die Amiga-Mann/Frauin Halle 8 zu gemüte führen. Diese Halle wird wohl auch der Ort sein, an welchem sich Anwenderorientierte und Spielefreaks am ehesten auf die Füße treten werden, denn gerade der PD-Bereich entwickelt sich zweigleisig: brauchbare, vernünftige Anwendungen auf der einen Seite und Spiele-Fundus auf der anderen.

Köln Messe
Hallen 5 – 8
01.-03. November
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
Please visit us.

AMIGA'91: Das abgerundete Progamm?

Wer sich vornehmen möchte, richtiges Geld auszugeben, wird in Halle 6 nicht nur einmal Gelegenheit dazu bekommen: Unter diesen Dächern laufen alle Fäden zusammen, hier glänzt die *Hardware*. Der Besucher wird hier mit Begriffen wie Megabyte, Speichererweiterung, Interface, aber auch ganzen Amigas aller Rassen, Joysticks, Mäusen und Monitoren konfrontiert, bis er schließlich gierig die blauen Scheine aus der Tasche zückt.

'Soft & Hard for Professionals', die 'ganz andere', ernsthaftere und gediegenere Anwender-Schiene also, wird sich in Halle 5 ihr Stelldichein geben. Freilich kein Grund, die Nase zu rümpfen. Reinschauen kost' kein' Penny mehr, und vielleicht sucht der ein oder andere ja etwas seltenes für seinen Hausgebrauch, 'ne?

Abgerundet wird die Show für den Besucher gleich durch mehrere Highlights: Eine Kunstausstellung im Foyer gewährt dem Kunstmäzen einen Einblick in die grafischen Möglichkeiten des na, was schon. Darüberhinaus werden Diskussionsrunden, Spiele, fachspezifische Seminare und sog. 'Masterclasses' angeboten, letztere sind weiterbildende Informationsmöglichkeiten quasi für den Fortgeschrittenen. Ja, und was der *WDR* dort macht? Gut, zum einen betreut das TV-Computermagazin-Team von **HIGHSCORE** das *AMIGA'91-Café* in Halle 5, wichtiger jedoch: HIGHSCORE sorgt für die Vor- und Nachberichterstattung, natürlich auf *West 3*. Was, wer hat da kein Kabel? ■

MATTHIAS SIEGK





F-14 TOMCAT
DER WELTBERÜHMTE FLUGJET
Jetzt als Computersimulation
Kämpfen Sie hoch über den Lüften mit einer Auswahl hervorragender Piloten, um die Überlegenheit im Luftraum. Auf einem abenteuerlichen Flug durchqueren Sie verschiedene Länder, in denen jeweils eigene, unvorhersehbare Gefahren auf Sie lauern. Um diesen zu entkommen, ist nun Ihr ganzes, fliegerisches Können gefragt.
Sind sie bereit ?
Verschiedene Geschicklichkeitsniveaus machen die F-14 präzise genug für den Experten, einfach genug für den Anfänger, der durch Echtzeit - Filmaufnahmen des letzten, eigenen Einsatzes seinen Flugstil erheblich verbessern kann. Lebendige 3D-Darstellungen in 256 Farbtönen, sowie digitalisierte Soundeffekte, sowie die verschiedensten Blickwinkel machen jeden Flug zu einem Erlebnis.
Willkommen an Bord !
F-14 TOMCAT
DOGFIGHTING SIMULATION
ACTIVISION
Lieferbar ab August für PC & Compatibles
ACTIVISION
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius Thali AG

Mit dem blauen Schwert der Phantasie

... machte NEW WORLD COMPUTING sich seinen Namen. MIGHT & MAGIC, TUNNELS & TROLLS und KING'S BOUNTY sind Rollenspielern längst ein Begriff. Jetzt hat JON VAN CANEGHEMs Firma den Deutschlandvertrieb in RAINBOW ARTS' bewährte Hände gelegt. Wir konnten schon einiges über die neuesten PC-Werke erfahren. Was sich sonst noch bei den Kaarstern tut, lest Ihr unten.

Das Softwarehaus mit dem Schwert und Globus arbeitet unter Hochdruck an den Wintertiteln. Sie werden von Spieleveteran *Jörg Gräfingholt* übersetzt. Brandaktuell:





PLANET'S EDGE (o.) und POOLS OF DARKNESS (re.o.)

MIGHT & MAGIC III: ISLES OF TERRA. Wer im zweiten Teil der Saga den Bösewicht Sheltem besiegte, wird sich wundern. Ein Hologramm war's, das Ihr mühevoll erledigt habt. Als Gegengewicht taucht aber auch der Weise Corak wieder auf. Ihr müßt auf 13 Inseln nach Terras Entstehungsgeschichte suchen Coraks und mit seiner Hilfe den Planeten endgültig von Sheltem befreien. Spätestens beim Anblick der surrealistischen Feinstgrafik freut man sich seiner VGA-Karte. Wenn Spielspaß und Präsentation übereinstimmen, dürft Ihr Euch schon die Hände reiben. PLANET'S EDGE führt Euch mitsamt vierköpfiger Crew und Erkundungsschiff *Ulysses* auf gefährliche Mission. Im Jahr 2045 ist der Mond längst besiedelt. Ein fremdes Raumschiff erscheint im Sonnensystem, beginnt die Erde zu umkreisen und wiederholt die irdischen Freundschaftsbekundungen. Als aber eine irdische Raumstation eigenmächtig auf den Ankömmling schießt, verschwindet die Erde! Schwerkraftmessungen bestätigen aber ihre Anwesenheit. Ihr müßt das Rätsel schnell lösen, denn alleine haben auch die Mondsiedlungen keine Überlebenschance. Auch SSI meldet Programm-Fortschritte. POOLS OF DARKNESS, viertes und letztes *Forgotten Realms*-Rollenspiel, soll fast doppelt so umfangreich wie die Vorgänger werden. Ihr könnt den Endkampf um die vergessenen Reiche mit Charakteren aus *Secret of the Silver Blades* aufnehmen. Ein erstes Foto zeigen wir links. Wie alle neuen SSI-Spiele, wird auch *Pools* ins Deutsche übersetzt. Ehrensache, daß wir alle neuen Titel testen, sobald wir sie in die Finger bekommen!



Genosse Schmidtski empfiehlt: Jagd auf SSIs Goldener Oktober

EVA HOOGH

Laßt Canaima ruhig schlafen



ARACHNOPHOBIA

System: PC (512 KByte, CGA VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Disney/Titus, Paris, Frankreich, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bönen.

Canaima wird belagert. Eine Giftspinne ist in die amerikanische Kleinstadt eingeschleppt worden, hat sich dort vermehrt und eine recht aggressive Brut in die Welt gesetzt. Ihr müßt als spraybewehrter Kammerjäger den Spuk beenden. Sehr frei nach *Steven Spielberg*s ARACHNOPHOBIA wurde das Spiel zum Film umgesetzt.

DISNEY SOFTWARE hat dem PC eine festplattenfähige Vernichtungsorgie beschert. Der Spinnenvertilger geht mit Tasten oder Joystick zu Werke. Ihr fahrt durch die Straßen von Canaima und betretet mit „Enter" bzw. Feuer ein beliebiges Haus. Dort wird von der Vogelperspektive auf seitlich gesehene Räume umgeschaltet. Sie müssen von allem, was springt und krabbelt, befreit werden. In jedem Haus harrt außerdem eine imposante Brutstätte ihrer Vernichtung.

Euch stehen ein begrenzter Vorrat an Spray, sowie einige Bomben zur Verfügung. Es gilt, alle Häuser zeit- und spraysparend zu befreien. Nach drei Spinnenbissen stirbt die Figur und Ihr erfahrt Eure Abschußquote. Damit beim Neuanfang nicht alles wieder durchlaufen werden muß, kann man seinen Spielstand abspeichern. Tatsächlich unterlaufen vor Schreck über den Ton leicht Bewegungsfehler, so daß der Kammerjäger gebissen wird. Zum Glück läßt sich das Minimalgepiepse mit „Control-S" abstellen. Die Grafik ist schlicht, wenn auch zweckmäßig. Leider wurde aus dem 16-Farb-VGA-Modus nicht viel herausgeholt.

Was im Kino für gepflegten Grusel sorgte, verkommt auf dem PC zur langatmigen Spritzkür. Herumfahren, Haus betreten, Raum für Raum säubern und wieder herumfahren lassen bald den Blick zum Reset-Schalter schweifen. Da rettet auch die nett geschriebene, deutsche Anleitung wenig.

Nur, wer gar kein anderes „Action"-Spiel für seinen Rechner auftreiben kann, sollte sich der Kleinstadt erbarmen ...

Eva Hoogh



Angst auf den Straßen ...



Den Feind fest im Blick
Fotos (2): PC (VGA)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik ..... CGA/EGA/VGA	5/6/6
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«

Schaffe, schaffe, Burgen bauen . . .



CASTLES

System: PC (5,25" Laufwerk, CGA, EGA, MCGA, VGA, Tandy, alle Soundkarten werden unterstützt, HD, mindestens 12 MHz und VGA empfohlen), **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Muster von:** Hersteller.



Was für den Schwaben das Häuslebauen ist, war früher für die Ritter wohl der Burgenbau. Heute wie damals stehen dem Eigenheim einige Hürden im Wege, einen Einblick in die Probleme der alten Rittersleut' gibt CASTLES.

Zunächst muß ein geeigneter Platz für die Burg gesucht werden: Nicht zu nahe am Wasser, aber dennoch so günstig, daß man sich in Steinbrüchen mit Baumaterial versorgen kann. Danach kann mit dem Design begonnen werden. Dabei sind nicht nur strategische, sondern auch gewisse statische Grundsätze zu beachten. Natürlich sollte die Burg hübsch aussehen und gut zu verteidigen sein, doch nicht alles ist technisch machbar und stabil, und so manche Felsenfestung erweist sich bei schlechter Planung recht schnell als Sandburg. Der eigentliche Entwurf geht dann (recht unzeitgemäß) mit der Maus vonstatten, indem auf einer Karte des Geländes die einzelnen Bestandteile wie Türme, Tore oder Mauern plaziert werden. Fertig ist sie damit aber noch lange nicht, denn dies war nur der Grundriß, aus dem das eigentliche Bauwerk erst noch erwachsen muß.

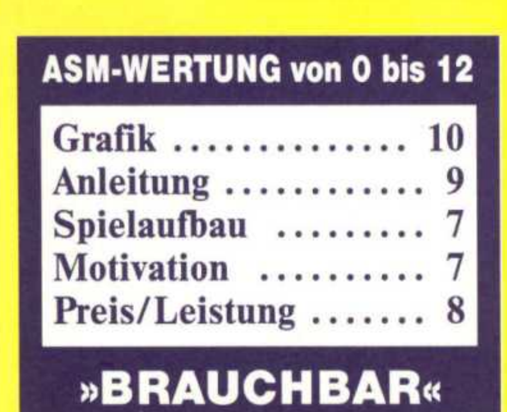
Mit einem Plan allein ist es nicht getan, man muß ihn auch in die Tat umsetzen. Dazu braucht man zwei Dinge: Geld und Leute. Ersteres ist für einen König kein Problem, wozu kann man seine Untertanen schließlich mit Steuern ausnehmen? Gegen entsprechende Bezahlung finden sich auch die Leute für den Bau, allerdings muß die Mischung stimmen. Tagelöhner sind zwar recht billig im Unterhalt, für viele Arbeiten sind jedoch auch Spezialisten wie Maurer, Zimmerleute, Schmiede und viele andere Arten von Handwerkern, die natürlich auch besser bezahlt sein möchten, nötig. Die Arbeit dieser Massen sollte ordentlich koordiniert werden, also weist man bestimmten Bauabschnitten Arbeiter zu, wobei man seine Kräfte nicht zu sehr zersplittern sollte, da Werkzeuge und Gerüste nur in begrenzter Zahl zur Verfügung stehen. Des weiteren sollte man auch noch Reserven bereithalten, denn es kommt vor, daß ein älterer Teil der Gemäuer einstürzt.

Mauerspechte einmal anders (Foto: PC/VGA)

So ganz nebenbei erledigt man noch die tägliche Regierungsarbeit und entscheidet in Streitfällen. Davon hängt das Ansehen bei Adel, Kirche und Bevölkerung ab, und so mancher schlechte Herrscher wacht am Ende einer Intrige mit einem Messer im Rücken auf. Da die Bewohner der Gegend sich nicht so leicht unterwerfen lassen, kommt es immer wieder zu Angriffen und Belagerungen, denen man mit einer schlagkräftigen Armee aus Fußtruppen und Bogenschützen und einer soliden Vorratshaltung begegnen kann. Wenn alles gut geht und die fertige Burg einer längeren Belagerung widerstanden hat, gilt das Land als unterworfen, man erhält eine Bewertung über seine Regierungskünste und darf sich gegebenenfalls an die nächste der insgesamt acht Regionen wagen.

Burgenbau ist also keine einfache Sache, aber zum Glück läßt sich das Game in vier Schwierigkeitsgraden spielen. Die Komplexität des Geschehens ist hoch, aber die deutsche Anleitung führt recht gut in die Grundlagen ein und schildert auch geographische Gegebenheiten und Persönlichkeiten des Landes. Das Spiel selbst verläuft dann eher schleppend, da sich eine Burg natürlich nicht über Nacht erbauen läßt. Ein schneller Rechner schafft zwar etwas Abhilfe, mit der Zeit kommt jedoch Langeweile auf. Von Zeit zu Zeit ändert man mit der Maus über die komfortable Oberfläche einige Zahlen, wartet auf den jährlichen Angriff und verbringt den Rest der Zeit damit, den Bauarbeitern bei ihrer Tätigkeit zuzusehen, was auch nur auf VGA Freude macht. Etwas mehr Abwechslung oder weitere Handlungsmöglichkeiten wären nicht schlecht gewesen, so erreicht das Spiel leider nicht die Klasse von *Railroad Tycoon* oder ähnlichen Giganten. ■

Michael Anton



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion



Viel Rauch und wenig Neues

Während die Mahnmannsche Massenhysterie den Rückzug angetreten hat, jagt die Protzmannsche Protestwelle wie wild übers Land; in etwa so sieht das diesmalige Feedback aus. Wollen wir hoffen, daß auch für anderweitig Interessierte noch genügend Stoff drin ist. Ansonsten sind wir nach wie vor mit der Auswertung der containerweise eingegangenen Umfragen beschäftigt. Aber wozu hat man denn seine Sklaven? Ach so, und die Vorbereitungen für unsere Ausgabe Nr.11 laufen auf Hochtouren. Wenn auch nur die Hälfte der geplanten Dinge klappt, kriegt die ASM wieder einen dicken Kick nach vorn. Wartet's nur ab. Nun (in diesem Moment) wünsche ich Euch aber erst mal viel Unterhaltung und einen guten Zeitvertreib mit dem diesmaligen Feedback. Ich weiß, das war jetzt keine sehr originelle Einleitung, aber ich muß heute abend anfangen, eine Wohnung zu renovieren, weil schließlich Freitag und Wochenende ist. Eure Adresse für einfach alles lautet wie immer: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Bye, Euer Uli

„Amiga-Geier"

Ich glaube, ich muß dem Frosch (Ausgabe 6/91) wirklich recht geben.

Was er da gesagt hat über die stink-coolen A-Männer. Diese Amiga-Geier meinen wohl, nur weil sie einen total verstaubten Super-Rechner zu Hause stehen haben, wären sie die absoluten Ober-Gurus? Hahahaha. Da kann ich ja nur lachen.

Ich habe zwar nur einen C-64, aber genug Stunk hatte ich auch schon mit diesen Spaßvögeln. Ich glaube, die machen das nur, um anzugeben. Ich gebe zu, ein C-64 ist nichts Besonderes. Aber zum Spielen ist er immer noch gut genug. (..)

Thoke Fischer

(Anm. d. Red.: Tränen gibt es überall. Warum kann man die nicht einfach ignorieren? Leitspruch für solche Angelegenheiten: Nicht aufregen, nur wundern.)

„Lebenserhaltung"

Wir möchten unsere Meinung zum Brief von „Asterix of Victory" äußern. Im Augenblick gibt es nur drei Dinge, die den C-64 am Leben erhalten: Cracker, Demos und Disc-Mags. Und ausgerechnet die Mags will diese Person entfernen?!? Lieber Asterix, erkläre uns doch bitte einmal, wo die Swapper Ihre Kontakte herzaubern sollen? Oder wo die Coder wissen sollen, wo Sie ihre Demos hinschicken sollen? Oder woher Du weißt, wann die Spherical-Designs-Party in Bocholt ist?!? Disc-Mags sind ein wichtiger Bestandteil, wenn nicht DER wichtigste der 64er-Szene, und Sie abzuschaffen (wie eigentlich) wäre kompletter Blödsinn.

Ach ja, eine andere Sache: A-Man of Action ist kein Lamer, sondern einer der besten zehn Composer auf dem C-64, und als Composer hat man keine Zeit, jedem Lamer seine Leerdiscs zurückzuschicken!!

Und an alle Amiga-Dudes: A-Man könnt Ihr gar nicht kennen, aber das heißt nicht, daß er ein Lamer ist!!

Noch ein Wort zu Luke/X-TX: Es soll ja auch schon gute Cracker gegeben haben, die nebenbei auch noch ARBEITEN, z.B. Baccus/FLT. Der Mann ist sogar VERHEIRATET. Nicht zu fassen, was, lieber Luke.

Wenn man keine Ahnung hat, wovon man spricht, sollte man die Luke lieber dichthalten.

Dave/Hysterie and Blue/Oregon

„Verzweiflung"

(..) Ich habe folgendes Problem: Ich besitze alle ASM-Zeitschriften ab 11/87. Bis vor 2 Wochen fehlte mir die Ausgabe 3/90. Als ich sie endlich hatte, las ich den Test über das Game „Mech Warrior". Da ich ein Battletech-Freak bin, wollte ich mir das Pro-

gramm kaufen. Doch Fehlanzeige, daß Programm war vom Markt genommen. Ich suchte in allen Software-Anzeigen nach diesem Spiel. Doch in keiner Anzeige konnte ich es finden. Zuletzt fand ich es in ASM 11/90. Ich schrieb einen Brief an Infocom, der mir aber nicht beantwortet wurde. Als letzte Hoffnung bleibt mir eure Hilfe. Könntet Ihr euch nicht mal umhören, ob irgend jemand dieses Spiel besitzt und es mir mal geben könnte? Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen, da ich sonst noch verzweifle. (..)

Michael Volz

(Anm. d. Red.: In einem solchen Falle gibt es wenige praktikable Methoden. Eine besteht z.B. im Aufgeben einer Kleinanzeige. Eine andere Möglichkeit wäre, mal auf einem Computerflohmarkt zu stöbern. Sorry, aber wir können's uns nicht aus den Rippen schneiden.)

„Känguruhs"

Da ich an Strategiespielen der Firma SSI interessiert bin, bitte ich Sie um Mitteilung des deutschen Importeurs und der Adresse in Australien.

Karl-Heinz Klotzek

(Anm. d. Red.: Der Importeur heißt Rushware, die Adresse finden Sie hinten im Heft unter 'Generalkarte'. Die Adresse in den USA lautet:
SSI
675 Almanor Ave.
Sunnyvale, Ca. 94086
USA

Als ich meine Kollegin nach Australien fragte, schüttelte die nur den Kopf.)

„Trendrichtung"

Kann mir mal jemand verraten, was ich schreiben soll??? Ach, ja!!!

Also, als ich das Feedback von der ASM 6/91 aufschlug, wäre ich beinahe ins Koma gefallen. Warum? Ganz einfach! Da hat doch tatsächlich jemand (Asterix of Victory) geschrieben, daß die Szene kaputtgeht. Das ist auf dem C-64 vielleicht auch so, aber auf dem Amiga geht der Trend eher in Richtung Freundschaft. Das sieht man z.B. an den vielen Gemeinschaftscracks, die viele Gruppen zusammen machen. Da waren z.B. Red Sector & Tristar, Angels & Defjam und Skid Row & Valhalla.

Man liest in manchen Demos auch, daß die Musik von einem Mitglied einer anderen Gruppe gemacht worden ist oder ähnliches. Aber was mich am meisten aufgeregt hat, war, daß das Thema „Esplosiv" noch immer behandelt wird (Peng, Du bist tot!) zumal doch jeder weiß, daß Explosiv da Schrott verzapft hat. Das war eigentlich alles, was ich sagen/schreiben wollte.

Scream

(Anm. d. Red.: Aber vielleicht ist das auch nur die ganz normale Paranoia. Die hat jeder im Universum.)

„Nicht ernstzunehmen"

In letzter Zeit häufen sich die fingierten Leserbriefe in Ihrer Zeitschrift leider sehr. Den Brief von Dr. Mahnmann durfte man wohl kaum ernst nehmen (es hat mich überrascht, daß es trotzdem so viele getan haben), denn wenn man aufgrund des Titelbildes eine Zeitschrift indizieren könnte, so müßte man das „Deutsche Waffen-Magazin" und andere popularwissenschaftliche Magazine sehr oft indizieren. Denn dort prangen echte (!!) Waffen auf dem Titel. Auch glaube ich, daß der Brief von U.Protzmann kaum die echte Meinung eines Lesers ist. Aber ich tue mal so, als wär sie es. Er sagt z.B., daß die meisten Themen der Leserbriefschreiber so „uninteressant und überflüssig wie ein Kropf" sind. Nun, das ist vielleicht SEINE Meinung. Aber wenn er sich nicht dafür interessiert, heißt das noch lange nicht, daß ALLE dises Thema hassen. Er sagt weiter, daß die meisten Briefe von Intoleranz usw. zeugen. Dabei übersieht er wohl, dass SEIN Leserbrief auch nicht gerade von großer Toleranz gegenüber den „vereinsamten Fanatikern" zeugt. Und „die Jugend von heute" in Beziehung mit „Erpressung" und „Betrug" zu bringen ist geradezu perfide. Im übrigen haben die neuesten wissenschaftlichen Untersuchungen gezeigt, daß gerade das Gegenteil der Fall ist (in bezug auf Vereinsamung, Traumwelt, Brett vorm Kopf). Wenn er andere anklagt, daß sie durch Ihre Leserbriefe ihr „ramponiertes Selbstbewußtsein" wieder aufpolieren wollen, muß man das allerdings auch auf SEINEN Brief beziehen. Die Ausfälle gegenüber den Lesern, die seinen Brief durchziehen, sind in dieser Hinsicht sehr interessant. Er sagt weiter, daß er seine Kinder nicht so erziehen will, daß sie einmal einen „ähnlichen Brief" schreiben. Oh weh, wie will er das verhindern, wenn ER SELBST schon solche Leserbriefe schreibt. „Das Drama mit den Weltverbesserern ist, daß sie nicht bei sich selbst anfangen" (Th.Wilder)

Noch etwas möchte ich zu seiner Art von Toleranz sagen. Vielleicht sollte er sich einmal überlegen, ob man intolerante Menschen tolerieren soll; wenn nicht, ist man selbst intolerant. Wenn ja, dann kann es sein, daß diese Leute ihre Macht irgendwann mißbrauchen. Er regt sich über „fanatische " Computerbenutzer auf, doch was wirklich Fanatismus (und Intoleranz) ist, davon hat er wohl keine Ahnung. Solange dieser auf den Leserbrief-Bereich beschränkt bleibt, ist es wohl Blödsinn, sich darüber auszulassen. U. Protzmann sollte sich über Menschen informieren, die am Anfang genauso beschimpft wurden, weil sie eine abweichende Meinung hatten. Ich denke da an Leute, die unter religiösen oder politischen Fanatikern leiden mussten, z.B. Ch. Darwin, Bert. Rusell, Voltaire und andere. Sigmund Freud sagte, als er mitbekam, daß man seine Bücher verbrannte: „Welch ein Fortschritt. Im Mittelalter hätten Sie mich selbst verbrannt"...

Daß U. Protzmann in seinem Brief gerade die friedlichsten Fanatiker angreift, ist seltsam. Ich glaube kaum, daß ein Amiga-Fan einen Atarianer nur deshalb umbringt, weil der etwas gegen seinen Computer hat. Sicher sind die meisten Schimpfworte überflüssig und verletzend, aber wie war nochmal der Spruch? 'Der Mensch, der anstatt eines Speers ein Schimpfwort benutzt hat, das war der Begründer der Zivilisation.'

K. Mikaze

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für diesen Beitrag! Ich hoffe, die restliche Leserschaft nimmt uns diesen langen Brief nicht übel, den wir aber aufgrund seines Inhalt auf jeden Fall mitnehmen wollten.)

„Niedergemacht"

Nach „Mahnmann der Hirnverb.." folgt jetzt „Protzmann der Meckerer" aus der ASM 7/91.

In dem Protzmannbrief sind wir Jugendliche also verbohrte, einseitige, computerbesessene Fanatiker, unnormal und in einer anderen Welt. Ja, wo leben wir denn? Auf dem Mond? Verdammt, können wir Kids denn nicht unsere Meinung sagen, ohne von Erwachsenen niedergemacht zu werden? Es ist zum Kxtzxn!

Ist es denn nicht mal erlaubt, in einer Computerzeitschrift für Jugendliche frei seine Meinung zu äußern? Wir versuchen halt, Themen aufzugreifen, mit denen wir noch Probleme haben. Es hat halt nicht jeder Geld, um sich für seinen Computer jeden Monat Anwendersoftware oder Spiele zu kaufen. Nur wegen dieser Briefe werden wir als kriminelle und Erpresser eingestuft. Nein, wir versuchen nicht krampfhaft und mit allen Mitteln ins Feedback zu kommen, sondern die Argumente in den Briefen sind begreiflich. Wie sollen wir uns denn verhalten, wenn Probleme auftreten, mit denen viele Kids zu tun haben. Es ist doch gut, wenn es eine Leserbriefecke gibt, in der man Frust ablassen kann. Es haben dann auch die die Chance, ihren Brief abgedruckt zu bekommen, die vielleicht nicht die richtigen Worte finden. Sollen die dann nicht das Recht haben, ihren Brief zu veröffentlichen?

Wir schreiben deshalb so locker, weil wir die Probleme beim Wort nehmen, und nicht stundenlang um den heißen Brei reden, um dann noch mißverstanden zu werden. Sie, Herr Protzmann, wollen ihren Kindern also beibringen, wie man „vernünftig" mit Computern umgeht. Es ist halt nicht jeder Profi am PC, wie sie es scheinen. Natürlich, ein Computer ist nicht nur zum Spielen da, aber auch nicht nur zur Textverarbeitung usw. Computer gehören nunmal zum Alltag von vielen Kindern und Jugendlichen, und nur weil man öfters vorm Computer sitzt, ist man noch lange nicht computerbesessen oder fanatisch.

Ich hoffe, daß dieser Brief einigen Meckerern zu überlegen gibt, und daß diese Schreiber vorher etwas mehr nachdenken, bevor sie drauflos pinseln.



Ach, nochwas:
Es ist doch jedem selbst überlassen, ob er seinen Namen schreibt, oder nicht. Ich jedenfalls tu' es.

Jochen Platz

„Minderwertigkeits komplex"

Als erstes möchte ich Frosch (6/91) recht geben, bleibt wie Ihr seid! Spießige, trockene Computerzeitschriften gibt es genug. Nun zu Angela (6/91):
Mein liebes Mädchen, ich glaube, Du hast Minderwertigkeitskomplexe, denn über sexistische Bemerkungen kann ich nur lächeln. Ich denke, Du kennst die Männer nicht, denn Männer, die ernstgemeinte, ich betone ernstgemeinte (man muß eben unterscheiden können) Bemerkungen fallen lassen, haben ein Problem, mit Frauen und Sex umzugehen.
Du schreibst ausdrücklich, daß Dir Sex 'ne Menge Spaß macht, tut mir leid, ich glaube, daß Du in diesem Gebiet noch nicht sehr erfahren bist. Sonst wüßtest Du, daß auch ein halbnackter Held genauso eine „appetitliche Zutat" ist!
Na ja, das braucht man ja nicht so ausführlich behandeln, ich denke, Du kommst auch noch dahinter. Zudem ist die ASM keine Sexaufklärung sondern eine COMPUTERZEITSCHRIFT, welche ich seit kanpp 4 Jahren regelmäßig lese, und stell' Dir vor, noch nie habe ich mich wegen irgendwelcher Bemerkungen als Frau beleidigt gefühlt! Ich kann eben zwischen Ernst und Spaß unterscheiden. Deswegen, liebe Angela, tue mir den Gefallen und bringe deine „intelligente Meinung" da vor, wo sie angebracht ist, aber nicht in einer Zeitschrift, in der es darum geht, sich über die neueste Software zu informieren. Denn zu diesem Zweck kaufe ich sie mir.

Und jetzt zu Dir, Uli: Ich stimme mit Deiner Meinung überein. Ich finde Du hast es nicht nötig, Dich zu rechtfertigen. Du kannst schließlich nichts dafür, wenn sogenannte „intelligente" Frauen nicht zwischen Ernst und Spaß unterscheiden können. Zudem bei dem angeführten Bsp. eher unsere „Herren der Schöpfung" beleidigt sein müßten. Zudem ist es eine Frechheit, sich dermaßen über Deine angebliche „spätpubertäre Arroganz" zu äußern. Denn Dein Satz (ich nehme an, er stammt von Dir) „So ein Irrer kann einem schon den ganzen Tag versauen" ist mir aus dem Herzen geschrieben, dieses Mädchen kommt mir noch sehr jung und unreif vor. Anscheinend weiß sie nämlich nicht, was sie schreibt! („Vater, verzeih ihr, denn sie weiß nicht was sie tut" so oder ähnlich stehts in der Bibel). Dann möchte ich noch was zu den Kriegsspielen sagen, ich finde man müßte es nach geschmacklos und nicht geschmacklos einteilen. Geschmacklos sind Spiele, in denen man Juden vergasen kann, denn es ist eine Schande was „wir" (ich gehöre nicht zur alten Generation) Deutschen diesen Menschen angetan haben. Es ist erschreckend, wie gerne manche diese Spiele spielen, mich überkommt dann immer ein Schauer, daß so etwas noch einmal passieren könnte.

Ich finde es schon lustig, wenn ich sehe, daß Eltern Ihren Kindern verbieten, Kriegsspiele zu spielen und zwei Stunden später schauen dieselben Kinder den neuesten „Kopfab-Blutfließ"-Video!

So, das war es. Bleibt nur noch zu sagen, die ASM ist super! (...)

Petra

(Anm. d. Red.: Erst einmal schönen Dank für den Beistand, aber laß' bitte die Bibel aus dem Spiel, denn das hatten wir bereits. Was die gespaltenen Zungen/Spiele&Video angeht: Das wird sich auf unserer Erde wohl nie ändern.)

„Warum Loser?"

Ich lese die ASM schon seit '87 jeden Monat regelmäßig. Doch das Thema über „Lamer + Loser" ist wirklich das zweite Thema im Feedback, das mich richtig nervt! Was doch jeder mit seinem Computer macht oder auf seinem Computer kann, ist doch egal (Hauptsache es macht demjenigen Spaß). Lamer + Loser sind in meinen Augen diejenigen, die andere Computerbesitzer niedermachen, nur weil Sie nicht Cracken, Swappen oder coole Demos usw. programmieren können! Wißt Ihr, die Ihr andere anklagt überhaupt, wie schwer es ist, eine Programmiersprache zu erlernen? Ich selber mußte es erfahren. Nachdem ich von meinem „Spielecomputer" C-64 (ich habe auf ihm fast nur Spiele gemacht) auf den Amiga 500 umgestiegen bin, wollte ich auch selber etwas Tolles programmieren, was sich im nachhinein als Flop entpuppte. Ich fing an, anstatt mein Geld an zu teure Software zu verschwenden, das Geld für Bücher auszugeben. Ich kaufte mir nacheinander vier Bücher von Data Becker und drei von M & T. Doch eines war wie das andere. Viel Input, wenig Erfolg, darunter auch ein Totalflop (Assembler-Buch + Software), was sich nach dem Vorwort als eine der schwersten Programmiersprachen entpuppte (was mir der Verkäufer natürlich nicht sagte). So kenne ich mich zwar mit der Workbench-Disc aus, aber was bringt mir das fürs Programmieren? Ich habe auch keine Kumpels mit A500, die ich um Rat fragen könnte. Es gibt jetzt sicher Leute, die sagen werden: „Der Lamer soll erst mal Lesen und Schreiben lernen". Hahaha, hab ich! Na, was sagt Ihr zu mir. Bin ich ein Lamer oder was? Denkt mal darüber nach, daß nicht jeder einen Computer-Club in seiner Nähe hat oder Computerwissenschaft studieren kann! Das war es erstmal.

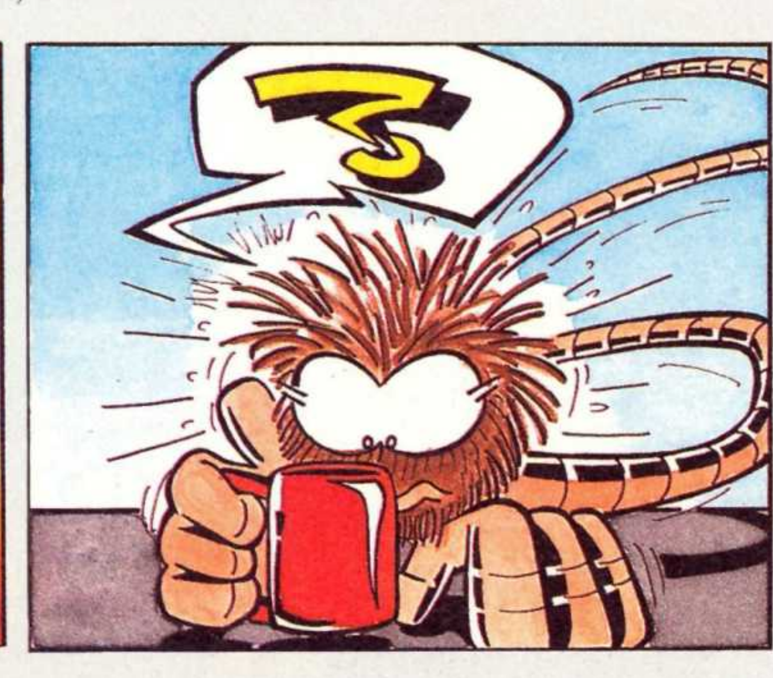
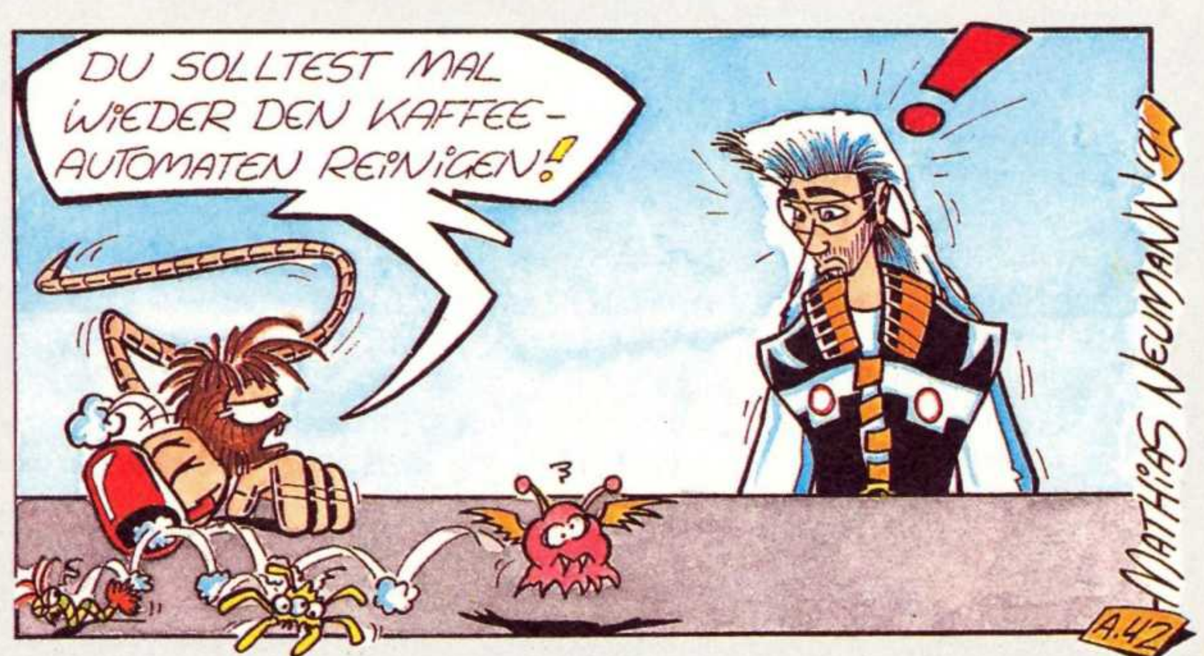
Bomber

(Anm. d. Red.: Das ständige Gezerre mit Lamern und Losern war ja eigentlich bereits im Begriff, sagen wir mal 'abzuflauen'. Trotzdem dieser Brief.
Es ist aber allen anders lautenden Gerüchten zum Trotze möglich, Assembler in Eigenregie zu erlernen und anzuwenden. Was nutzen einem all' die Bücher, wenn man es einfach nicht im Blut hat? 'Spiele machen' ist nichts, was man an zwei Wochenenden lernen könnte.)

„Nur Mist im Feedback!"

Jojo, da hab ich mich nun doch endlich einmal aufgerafft, euch einen Brief zu schreiben. Was in letzter Zeit so im Feedback abgelassen wird, ist doch nur Mist! Jeder versucht, mit einer obercoolen Schreibweise entweder über Lamer und Loser herzuziehen, oder über die, die über Lamer und Loser herziehen zu lästern. In diesem Punkt stimme ich absolut Hrung zu! Aber trotzdem ist und bleibt das Feedback mit der beste Teil der



INSIDE – NEWS – INSIDE – NEWS

In der Szene wird fleißig gemunkelt. Was wird nun aus **Turrican 3**. Wer wird es machen? Was wird anders und neu sein? Fragen, Fragen, Fragen.

Nun, ein Vöglein sang vom Baum, daß **Manfred Trenz**, der eigentliche Schöpfer von Turrican nichts damit zu tun haben wird. Ganz im Gegensatz zu Factor 5, so sagt man, welche T. zu 16-Bit-Ruhm brachten und welche angeblich auch das nächste Turrican komplett erstellen werden. Das bedeutet a.), daß es voraussichtlich keine C-64-Fassung geben wird und b.), daß am Spielprinzip selber einige Änderungen vorgenommen werden.

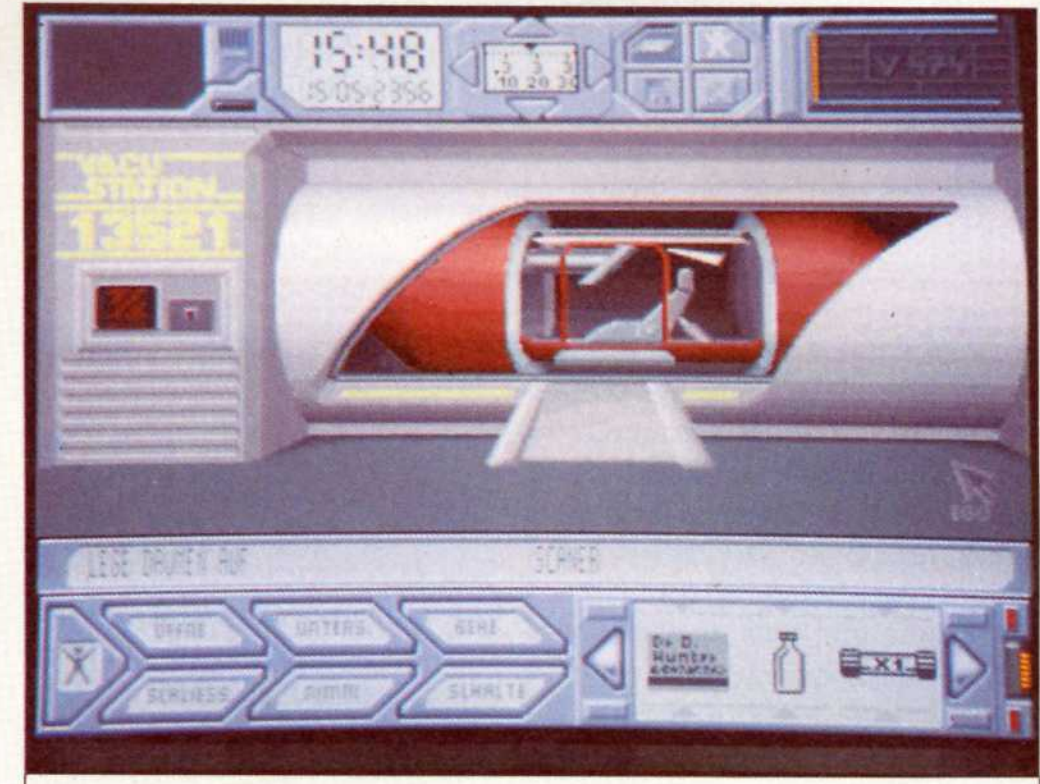
Außerdem soll *T3* **den ersten zehnstimmigen Amiga-Titelsound bekommen. ASM bleibt am Ball!**

Da schreibt man schon mal 'Inside News', und schon ist was falsch. Wie auch im 'Infernal Byte Systems'-Bericht in dieser Ausgabe zu lesen ist, hat **M.U.L.E.** einen neuen Programmierer bekommen. Sein Name ist Jens Petersam, und seine Verbindung zu Factor 5 ist eine freundschaftliche. Wie immer halten wir Euch auf dem laufenden.

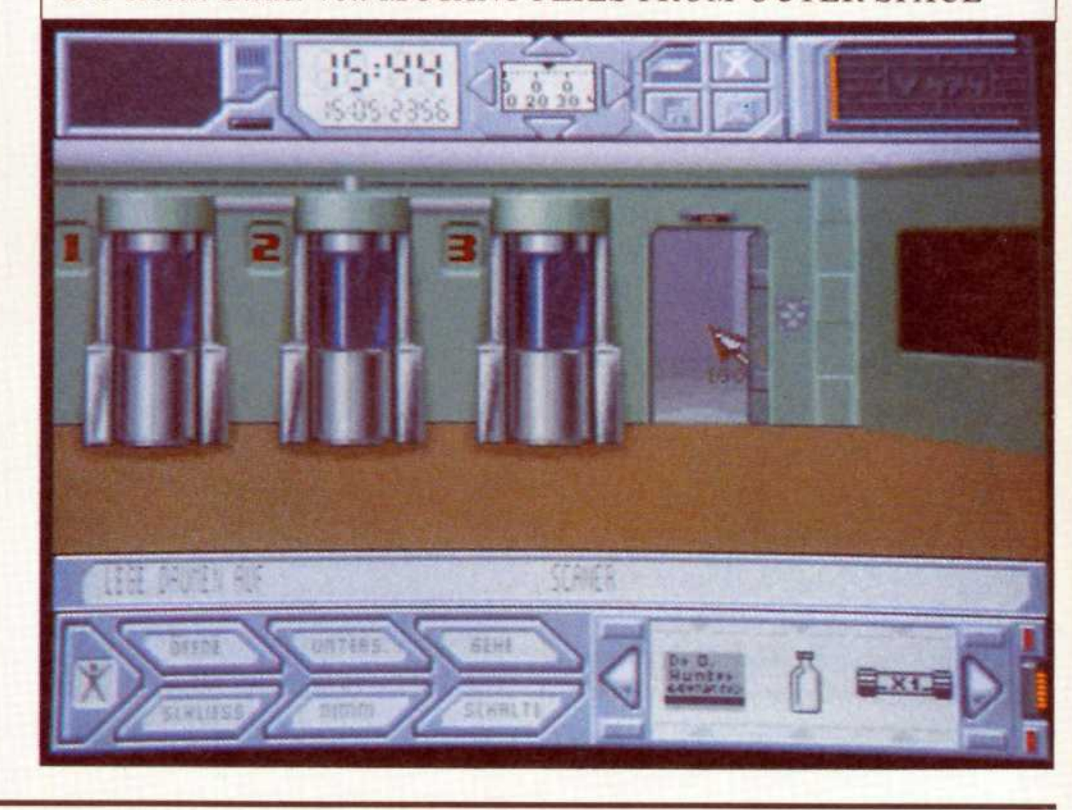
Eclipse, Marc Rosochas Softwareschmiede, ist fleißig am entwickeln. Nach dem Ballergame **Lethal Excess** ist schon wieder eine neues actionlastiges Spiel in Arbeit, das voraussichtlich eine noch weitaus bessere Grafik haben wird. Projektname ist: **Danger Zone**, Erscheinungstermin: nicht vor nächstem Jahr.

Des weiteren arbeitet man an einem Rennspiel für **System 3** und zwei Denkspielen. Warten wir's ab, und trinken wir Tee!

EGO-Software, die Macher von *Fatal Heritage,* arbeiten derzeit an einem neuen Projekt mit dem Titel **Mutant Flies From Outer Space**. Das Programm, an dem Bernd Lehahn und Frank Küster seit ca. einem Jahr schaffen, ist inzwischen zu 80% fertig und wird wohl im nächsten Jahr marktreif sein. Um Euch einen ersten Eindruck dieses Games vermitteln zu können, haben wir den Jungs zwei Screenshots aus den Rippen geleiert.



Die ersten Bilder von MUTANT FLIES FROM OUTER SPACE



„Ernstzunehmend"

Seit langem entschloß ich mich mal wieder, die ASM zu kaufen und war eigentlich angenehm überrascht. Euer Schreibstil macht sich so langsam, auch die Änderungrn haben zur Übersicht und insgesamt zur Besserung beigetragen. Aber zurück zum Schreibstil: Früher, so vor drei Jahren, als ich die ASM regelmäßig kaufte, habt Ihr an jeder Ecke versucht, 'nen coolen Spruch abzulassen, was mir ziemlich schnell auf die Nerven ging. Jetzt scheint sich das ein wenig gebessert zu haben, und ich hoffe, das geht so weiter. An den Leserbriefen sieht man aber doch noch, daß sich die Leser der Entwicklung nicht angeschlossen haben, denn die Leserbriefe sind fast durchweg das Werk absolut verblödeter Computerfreaks, was sich in so unsinnigen Debatten wie 'Amiga oder Atari ST' ausdrückt. Ich muß also hier Uwe Protzmann absolut Recht geben, er hat mit seinem Leserbrief ins Schwarze getroffen. Aber nichtsdestotrotz (sieht gut aus) hoffe ich, daß Ihr Euch von Eurer Leserschaft nicht stören laßt und irgendwann mal zu einer „richtig ernstzunehmenden" Zeitschrift werdet, den Weg dazu habt Ihr schon eingeschlagen.

Zu kritisieren gibt es aber noch die Titelbilder, auch das der jetzigen Ausgabe (Nr.7). Sie sind größtenteils schwachsinnig und könnten den Titelbildern irgendwelcher Ballerspiele entstammen. Wieso könnt Ihr nicht mal andere Titelbilder bringen, es muß doch nicht immer ein Muskelmann und/oder eine Waffe sein.

In Eurer Stellungnahme zu Herrn Protzmann sagt Ihr, daß Ihr nicht genug sinnvolle Briefe habt, um 8 Seiten damit zu füllen. Warum verkleinert Ihr nicht einfach den Feedbackteil und macht etwas Sinnvolles damit (den Konsolenteil vergrößern) und druckt nur die wirklich interessanten Briefe ab, das wäre sinnvoll. (....) **M.S.**

(Verschiedene Anmerkungen der Red.:)

a) Wer jetzt noch als Thema die Amiga-ST-Debatte aufgreift, ist ziemlich weit ab vom Schuß. Die Geschichte ist längst erledigt.

b) Die Meinung eines jeden sei geheiligt, aber wir machen eine Zeitschrift für unsere Leser, insofern muß sie auch dementsprechend aufgemacht sein. Daß wir ständig Dinge ändern (wir meinen: verbessern) liegt daran, daß wir mit der Zeit Schwachpunkte gefunden haben, die es auszumerzen gilt, denn: Auch die Konkurrenz schläft nicht.

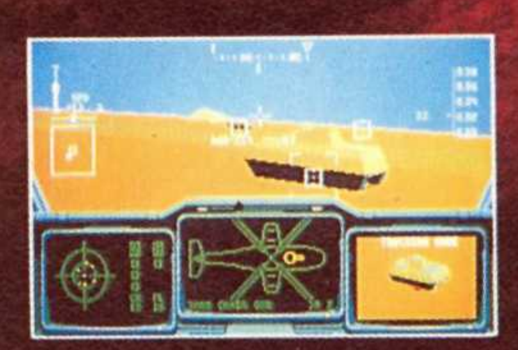
c) Die Antwort auf Herrn Protzmanns Brief scheint hier und dort falsch angekommen zu sein. Das Feedback soll kein Forum für pseudointellektuelle Schwatznasen werden, die vom Ihrem Roß herunter über irgendwelche Dinge palavern. Das wäre vielleicht hübsch elitär und 'vernünftig', bringt aber die Leute, die frei heraus ihre (!) Meinung sagen nicht weiter. Das Ziel einer Diskussion sollte in diesem Falle sein, allen Teilnehmern einer solchen die Sachlage aus einem anderen Blickwinkel nahezubringen.

d) Titelbilder: Wir haben derzeit eigentlich keine Klagen über die Titelseiten.)



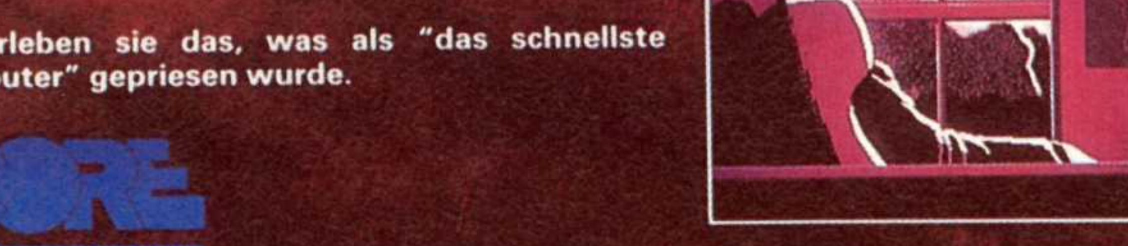
THUNDERHAWK

AH-73M



Als "Elitepilot" von Merlin ist es ihre Aufgabe, gefährliche Krisensituationen rund um den Globus zu entschärfen, ohne einen Krieg zu provozieren.

Fliegen sie Thunderhawk und erleben sie das, was als "das schnellste 3D-Grafiksystem für alle Heimcomputer" gepriesen wurde.



Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS. Telephone: (0332) 297797. Facsimile: (0332) 381511

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der hier gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch! Unsere Adresse:

ASM
CLUBS
Postfach 870
3440 Eschwege

------- LOS GEHT ES: -------

Name:
Double Trouble
Anschrift:
Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816
System/e:
Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten:
Für Berliner 25 Mark, für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder:
Über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
- kostenlose vierteljährliche Clubzeitschrift mit ebenfalls kostenlosen Kleinanzeigen
- Hotline
- Wettbewerbe
- Gute Beziehungen zu Versandhändlern

Besonderheiten:
Erster Berliner Fanclub seiner Art

Name:
Nintendo Power Club
Anschrift:
Gregor Czempiel
Theodor-Körner-Weg 12
2000 Hamburg 61
System/e:
Game Boy, Super Famicom
Bedingungen/Kosten:
Aufnahmegebühr 5 Mark, danach zweimonatlich zwei Mark
Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
- Zweimonatliche Clubzeitschrift
- Hotline
- Verleih, Tausch, An- und Verkauf von Game Boy-Modulen
- Wettbewerbe

Besonderheiten:
Gebühren werden per Porto beglichen

Name:
Amiga Softy Club
Anschrift:
Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Halbjährlich 6 Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder:
45
Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche
Tips & Tricks
Besonderheiten:
keine

Name:
Internationaler LYNX-Club
Anschriften:
- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3
- Österreich -
Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45
CH-4500 Langenthal
System/e:
Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr 5 Mark (Grundinformationen)
monatlich 3 Mark (für monatliche Post)
Anzahl der Mitglieder:
ca. 65
Aktionen/Leistungen:
- Internationaler Informationsaustausch
- Club-Magazine
- Modul-Verleih
- Modul-Quelle
- Kontake
- Treffen

Besonderheiten:
Größter LYNX-Club in Deutschland

Name:
Die hessische Amis

Anschrift:
Steffen Behr
Andreasruh 27
6401 Uttrichshausen

System/e:
Amiga

Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährlich

Anzahl der Mitglieder:
16

Aktionen/Leistungen:
- vierteljährlich Clubzeitschrift
- halbjährlich Club-Disk
- Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen
- Lösungen zu Spielen
- Kostenlose Kleinanzeigen
- Wettbewerbe

Besonderheiten:
Keine

Name:
Amiga-Fighters

Anschrift:
Andreas Dubois
Starenweg 9
7930 Ehingen

System/e:
Amiga 500

Bedingungen/Kosten:
5 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
30

Aktionen/Leistungen:
- monatliches Clubmagazin
- kostenlose PD-Bibliothek
- monatliche Preisausschreiben
- kostenlose Kleinanzeigen
- Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

Besonderheiten:
Keine

Name:
Amiga-Club Oberhofen

Anschrift:
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)

System/e:
Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX

Bedingungen/Kosten:
36 Mark jährlich

Anzahl der Mitglieder:
61

Aktionen/Leistungen:
- Clubzeitschrift
- Clubtreffen
- Einsteigerhilfen
- Spiele-Demo-Service
- Hotline
- Preisausschreiben
- Rabatte beim Einkauf

Besonderheiten:
Weitere Infos gegen 2 Mark Rückporto

Name:
Amiga-Ankh-Club

Anschrift:
Marc Fischer
Buchenstr. 9a
8311 Altfraunhofen

System/e:
Amiga 500/2000/3000

Bedingungen/Kosten:
6 Mark monatlich

Anzahl der Mitglieder:
30

Aktionen/Leistungen:
- monatliche Clubzeitung
- An- und Verkauf von Software
- Hotline
- Anfängerhilfen
- Tests & Programmierung

Besonderheiten:
Keine

Name:
Challenger-Videospielclub

Anschrift:
Gerhard Pierzinger
Niederbreitenbach 177
A-6322 Kirchbichl
Tel.: 05338/7143 (Harald Mähr)
Österreich

System/e:
Alle Systeme; Schwerpunkte bei Sega Mega, PC Engine und Super Famicom

Bedingungen/Kosten:
50 Schilling (8 Mark) monatlich

Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:
- monatliche Clubzeitschrift
- Sammelbestellungen (Österreich)
- Clubabende mit Wettbewerben
- Hotline (Sa. von 10-12h)

Besonderheiten:
Videozine in Planung (gegen Aufpreis)

Name:
MBE-MSX Computerclub Wien

Anschrift:
Peter Lechner
Justgasse 29/22/12
A-1210 Wien - Österreich

System/e:
MSX

Bedingungen/Kosten:
zwischen 200 Schilling (30 Mark) und 400 Schilling (60 Mark) jährlich

Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben

Aktionen/Leistungen:
Bestimmen die Mitglieder selbst, hauptsächlich:
- Erfahrungsaustausch
- Programmierung
- alle zwei Wochen Meeting

Besonderheiten:
Keine

Name:
Club No. 1

Anschrift:
Michael Klessinger

Feldstr. 26
5630 Remscheid 11
System/e:
Alle Systeme
Bedingungen/Kosten:
Keine
Anzahl der Mitglieder:
Keine Angabe
Aktionen/Leistungen:
- Tauschbörse für Hard- & Software
- Erfahrungsaustausch

Besonderheiten:
Keine

Name:
Zefa Club
Anschrift:
Alexander Fabian
Carl-Benz-Str. 6c
6140 Bensheim 1
System/e:
C-64
Bedingungen/Kosten:
Besitz von C-64 mit Floppy; 5 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder:
15
Aktionen/Leistungen:
- monatlich zwei Clubdisks
- Clubtreffen

Besonderheiten:
Keine

Name:
ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift:
Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45
4352 Herten
System/e:
nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
5 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder:
derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
- vierteljährliches Clubmagazin (Disk & Papier!)
- PD-Bibliothek
- Reparaturservice
- Hilfestellung bei Problemen aller Art

Besonderheiten:
Keine

Name:
Amiga Club Österreich
Anschrift:
Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Jährlich 120 öS
Anzahl der Mitglieder:
ca. 1300
Aktionen/Leistungen:
- Hotline täglich von 10-12h & 20-23h
- in Wien zweimal wöchentlich Clubnachmittag

Besonderheiten:
Keine

Name:
LYNX Star Club
Anschrift:
Andre Linken
Spessartstr. 9b, 6457 Maintal 2
oder
Marc Waluja
Maudacher Str. 376
6700 Ludwigshafen
System/e:
Atari LYNX
Bedingungen/Kosten:
Kosten von DM 3.- ohne weitere Angaben
Anzahl der Mitglieder:
15
Aktionen/Leistungen:
- Hotlines
- kostenloser Modulverleih
- Tips & Tricks
- Clubtreffen
- Sammelbestellungen

Besonderheiten:
Keine

Name:
Unicorn-Public-Domain-Club
Anschrift:
T. Hasenbein
Herner Str. 277
4630 Bochum 1
System/e:
Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: 10 Mark
Jahresabo Clubdisk (6 Stk.): 20 Mark
Anzahl der Mitglieder:
100
Aktionen/Leistungen:
- Reiner PD-Club
- Rabatte für Mitglieder
- kostenlose Anzeigen auf Disk
- Hilfestellungen
- 'Geburtstagsüberraschung'
- Clubtreffen & Disk in Planung

Besonderheiten:
Infos & Mitgliedschaftsantrag gegen Rückporto

Name:
Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift:
Andre Lorenz
Aspeloh 10
4515 Bad Essen 1
System/e:
Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder:
18
Aktionen/Leistungen:
- Alle zwei Monate erscheint eine Clubzeitschrift

Besonderheiten:
Eigene Band, Aufnahme nur nach Fotosichtung möglich

Name:
Computerclub „KICK OFF“
Anschrift:
Udo Volkmann
Stresemannstr. 2
5300 Bonn 1
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Kein Beitrag! Bei den Spieltreffs ist für Verzehr ein individueller Beitrag zu leisten.
Anzahl der Mitglieder:
K. A., da Mitgliedschaft nicht erforderlich
Aktionen/Leistungen:
- „Computersenioren“ spielen in geselliger Runde 'Kick Off'.
- Turniere mit 'Player Manager'-Unterstützung

Besonderheiten:
Teilnahme ab 20 Jahren aufwärts

Name:
AmigaPowerClub
Anschrift:
Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e:
Alle Amigas
Bedingungen/Kosten:
Keine
Anzahl der Mitglieder:
17
Aktionen/Leistungen:
- Selbstkosten-PD-Pool
- Diskmagazin
- eigene PD-Serie
- Beratung etc.

Besonderheiten:
Offen für alles, u.U. Untergruppe 'Archimedes'

Name:
Future All e.V.
Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei:
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e:
Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder:
250
Aktionen/Leistungen:
- PD-Pool für fast alle Rechner
- sechswöchige Clubzeitschrift (kostenlose Kleinanzeigen)
- Scan-Service
- Reparatur-Service
- Grafikbibliothek
- Messebesuche
- Clubtreffen

Besonderheiten:
Zusammenschluß von Computerfreaks, die die Computerei als Hobby betrachten, das nicht in Arbeit ausarten soll.

Name:
Amiga World
Anschrift:
Ole Brandenburg
Harriehausen Nr. 30
3353 Bad Gandersheim
Tel.: 05382/4858
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
3 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder:
3
Aktionen/Leistungen:
- monatliches Clubheft
- Grafikwettbewerbe
- Zweimal jährlich Clubdisk

Besonderheiten:
Keine

Name:
James Lloyd Archimedes Club Deutschland
Anschrift:
W. Schaufler
Höhenstr. 31
6926 Kirchardt-Berwangen
Mailbox (k.A.): 07266/2825
System/e:
Archimedes
Bedingungen/Kosten:
Keine Angaben
Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool
- Mailbox
- Workshops
- Hardware-Miet-Service
- Scan-Service
- Clubzeitschrift „A-Plus“
- Rabatte bei Einkauf

Besonderheiten:
Keine

Name:
DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift:
DRAGI
z.Hd. Herrn Müller
Brühler Straße 42
5353 Mechernich-Firmenich
System/e:
Atari STs
Bedingungen/Kosten:
Keine
Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
Softwarevermittlung
- PD-Bibliothek
- Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Besonderheiten:
Diskettenmagazin geplant, aktive Mitarbeit erwünscht

Name:
Go Arie Go
Anschrift:
Jürgen Tumbrink
Rilkeweg 1
4402 Greuen 1
Tel.: 02571/2082 oder
05901/1801
System/e:
Amiga, PC, C-64, Sharp MZ-800
Bedingungen/Kosten:
Treffen jeden Samstag, Beitrag 4 DM monatlich, unentschuldigtes Fehlen 1 DM, Alkohol beim Spielen verboten
Anzahl der Mitglieder:
5
Aktionen/Leistungen:
Keine Angaben
Besonderheiten:
Es wird nur gespielt

„Es ist unbeschreiblich, das Gefühl wiederzugeben, das ich empfinde, wenn ich hoch über den Wolken fliege, und unter mir breiten sich nicht nur ein, sondern vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich überschaue sie von hoch oben über den Wolken."

"Erster Weltkrieg-Pilot"

Red Baron™

SIERRA ab sofort bei BOMICO

Zweifellos gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl für's Detail. Insbesondere Elemente, die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenbedienung und die Fähigkeit, Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

Red Baron übertrifft all diese Eigenschaften und geht sogar einen Schritt weiter, indem es nicht nur selbstverständliche Details anbietet, sondern auch einen Eindruck von der damaligen Zeit vermittelt. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, alles, was einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten bewegte.

Wir gehen zurück in eine Zeit, als die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen, um zu überleben. Es war die Zeit, in der die Jagdflieger der verschiedenen Nationen in unausgesprochener Waffenbrüderschaft verbunden waren. Die Zeit der ersten Fliegerasse.

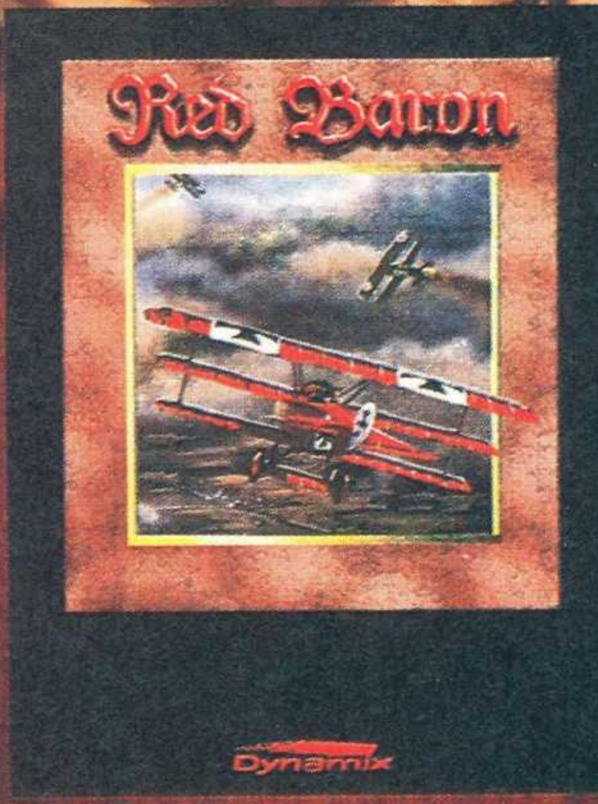
Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Erleben Sie das Gefühl, als Jagdflieger in einem Krieg zu kämpfen, der Piloten und Maschinen das Letzte abverlangte.

28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder.





BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

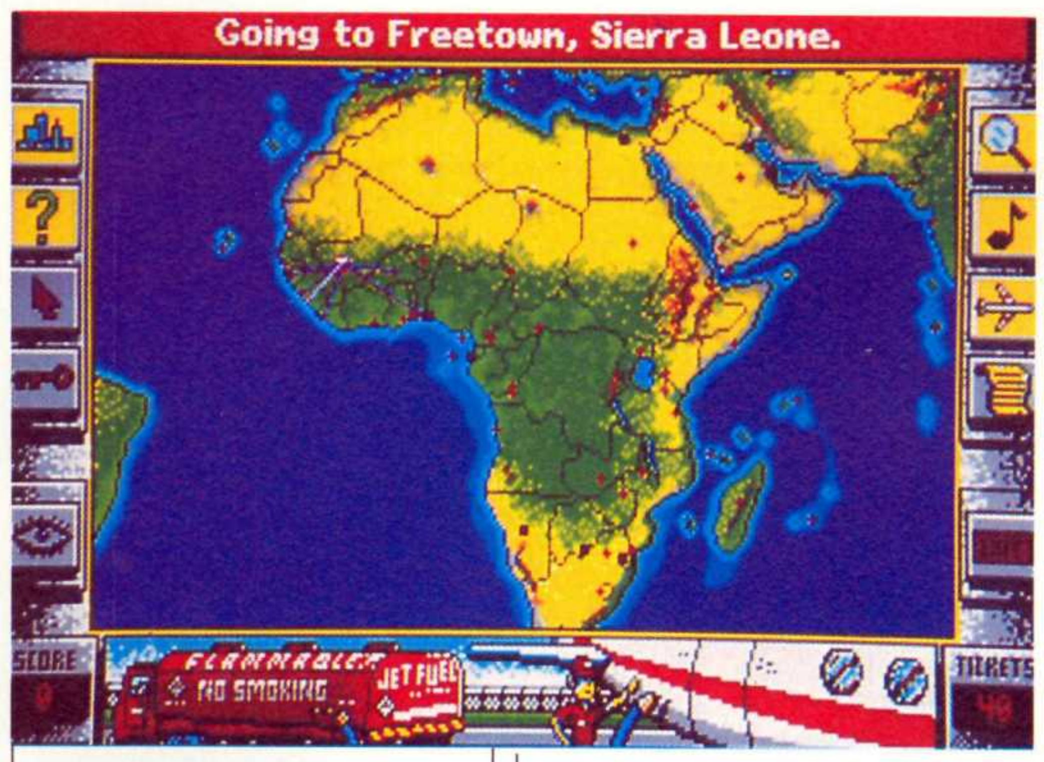
Indy – like



System: PC (EGA, VGA, AdLib) (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller:** Activision, **Muster von:** Activision.

Was in aller Welt ist bloß eine Ukulele? Und was hat Indiana Jones damit zu tun? Ist Indy vielleicht auf der Suche nach der goldenen Ukulele? Weit gefehlt! Oder auch nicht: Ganz wie beim Super-Abenteuerer aus der glitzernden Retorte Hollywoods verschlägt es den Spieler bei BUSHBUCK in alle Teile der Welt. Bei jedem Spielstart ist ein neuer Ort Ausgangspunkt für die wilde Hatz nach vier bis fünf exotischen Gegenständen. Um sie zu finden, stehen (je nach Schwierigkeitsgrad) 40 bis 60 Flugtickets zur Verfügung, mit denen alle Kontinente der Welt erkundet werden können. Gleich einem Lexikon beschert das Programm bei jedem Zwischenstop kurze Kulturinfos, und das in jedem der 206 erreichbaren Städte in 175 Ländern! Anhaltspunkte für den Weiterflug geben ein Heiß-Kalt-Barometer (Entfernungsangabe) und kleine Überraschungshäppchen in Form von Tips (zu den Gegenständen) oder Bonustickets. Sind keine Tickets mehr vorhanden, wird der Score abgespeichert und/oder die freudige Lösung aller Aufgaben bekanntgegeben.

Bushback erinnert stark an den Education-Hit *Where in the World is Carmen Sandiego?* Allerdings ist die spielerische Seite des neuen ACTIVISION-Produktes ungleich schwächer, sinkt die Motivation von Flugziel zu Flugziel, von Spiel zu Spiel. Für eine Aufwertung kann auch der Mehr-Spieler-Modus oder der Computergegner „Pierre" mit seinem französischen Akzent nicht sorgen



Auftanken für den Trip.

Bushback bleibt ein Spiel mit viel zu großen Zufallskomponenten und geringer Reizwirkung. Selbst die kurzen Textinfos werden schnell öde. Vielleicht ein Spiel für die Kleinen? Eben nicht. Bushback ist in Englisch und wird es auch bleiben.

Bleibt die Frage nach der Ukulele. Ein Tip für das Rätseln zu Hause: Marylin Monroe hat mal wunderschön drauf geklimpert ... ■ *msu*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: viele Kultur-Infos, einfache Handhabung
Negativ: mageres Spielkonzept, geringe Variabilität, englischer Text
Lerneffekt 5
Preis/Leistung 4

»PEINLICH«

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathlord	L	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	L	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	L	-	-
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	-	-	A
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	L	-	-
King Arthur	-	-	A
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	L	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	-
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	L	-	A
Might & Magic 2	L	-	A
Millennium 2.2	L	-	A
Miracle Warriors	L	-	A
Navcom 6	L	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	A
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	-
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	L	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	L	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	L	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	L	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	L	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	L	-	-
Spellcasting 101	L	-	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga	**74,90**
Atari ST	**74,90**
PC	**VGA 89,90**
PC	**EGA 69,90**

- komplett deutsch -

2 SECRET MISSIONS + SECRET MISSIONS 2

WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2

IBM PC 169,00

3 RAILROAD TYCOON

Amiga	**89,90**
Atari ST	**89,90**
IBM PC	**84,90**

		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	SIM EARTH			84,90	
5.	EYE OF THE BEHOLDER	84,90		84,90	
6.	LEMMINGS	69,90		89,90	69,90
7.	BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	
8.	CHAOS STRIKES BACK	74,90			74,90
9.	ULTIMA 6		89,90	89,90	
10.	MARTIAN DREAMS			89,90	

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SONDERANGEBOTE

Programm	Sprache	Typ	Amiga	C 64	IBM-PC
Arctic Fox	D	SIM	——	——	39.90
Bad Blood	D	ROL	——	——	49.90
Bard's Tale 1 + Dungeon Wizard	D	ROL	——	49.90	——
Bard's Tale 1 The	D	ROL	——	24.90	——
Bard's Tale 2 The	D	ROL	49.90	29.90	49.90
Bloodwych	E	ROL	——	44.90	——
Boulder Dash (3,5")	D	ARC	——	——	19.90
Boulder Dash 2 (3,5")	D	ARC	——	——	19.90
Caveman Ugh-lympics	E	SPO	——	24.90	39.90
Club Casino (3,5")	D	STR	——	——	19.90
Dam Busters The	D	SIM	——	29.90	——
Deadline	E	ADV	29.90	——	29.90
Deja Vu	E	ADV	——	24.90	——
Dungeon Wizard	D	ROL	——	29.90	——
Emerald Mine 1	D	ARC	——	29.90	——
Emerald Mine 2	D	ARC	——	29.90	——
Emerald Mine 3 Professional	D	ARC	29.90	——	——
Eye Of Horus	D	ARC	——	29.90	——
Faery Tale Adventure The	E	ROL	——	39.90	——
Football Manager 1	E	SPO	19,90	14.90	——
Football Manager 2	D	SPO	29.90	29.90	29.90
Garrison	D	ARC	29.90	——	——
Hollywood Poker	D	STR	——	19.90	——
In 80 Tagen Um Die Welt	D	STR	——	9.90	——
Infiltrator 2	D	ADV	——	29.90	——
Interceptor F 18/A	D	SIM	39.90	——	——
International Karate	D	SPO	——	19.90	——
Jet	D	SIM	59.90	——	——
Joe Montana Football	D	SPO	——	——	29.90
Jump Jet	E	SIM	——	14.90	——
L.A. Crackdown	E	ADV	——	24.90	——
Las Vegas Roulette	D	STR	——	——	29.90
Lords Of Conquest	D	STR	——	——	39.90
Ms. Pacman	E	ARC	——	——	24.90
Pacman	E	ARC	——	14.90	——
Pinball Wizard	D	ARC	29.90	——	——
Seconds Out	E	SPO	19.90	——	——
Shinobi	E	ARC	29.90	——	——
Silent Service	E	SIM	——	49.90	49.90
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	14.90	——	——
Slaygon	E	ROL	29.90	——	——
Starways	D	ARC	19.90	——	——
Strike Force	D	ARC	——	——	19.90
Thunderchopper	E	SIM	——	49.90	49.90
Track & Field incl. Joypad	E	SPO	——	34.90	——
Ultima 3	D	ROL	49.90	39.90	——
UMS Set incl. 2 Sceneries	D	SIM	59.90	——	——
Up Periscope	D	SIM	——	49.90	49.90
Whirlygig	D	ARC	14.90	——	——



MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
688 Attack Submarine	SIM	74,90	——	——	84,90	J	J
A 10 Tank Killer V. 1.5 (AM 1 MB)	SIM	104,90	——	——	104,90	J	J
Antares	ROL	74,90	——	——	——	——	——
Armour Geddon	STR	74,90	——	74,90	——	——	——
Bandit Kings Of Ancient China	SIM	94,90	——	——	94,90	——	——
Bard's Tale 3 The	ROL	74,90	69,90	——	79,90	——	——
Battle Command	SIM	74,90	——	74,90	84,90	J	——
Battlechess 2	STR	69,90	——	——	84,90	J	J
Battlehawks 1942	SIM	69,90	——	——	69,90	J	——
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	——
Cadaver	ADV	74,90	——	74,90	——	——	——
Cadaver Levels The Payoff	ADV	44,90	——	44,90	——	——	——
California Games 2	SPO	——	——	——	74,90	J	J
Castles	SIM	——	——	——	89,90	J	J
Centurion Defender Of Rome	SIM	69,90	——	——	84,90	J	——
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90	——	——
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90	——	74,90	——	——
Charge Of The Light Brigade	SIM	84,90	——	——	——	——	——
Chuck Yeager 2.0	SIM	74,90	——	——	——	——	——
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	——	——	——	84,90	——	——
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	——	——	——	84,90	——	——
Command H.Q.	SIM	——	——	——	89,90	——	——
Crystals Of Arborea	ROL	74,90	——	——	74,90	——	——
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90	——	77,90	——	——
Dark Heart Of Uukrul	ROL	——	——	——	84,90	——	J
Death Knights Of Krynn	ROL	——	79,90	——	89,90	——	——
Deutsches Afrika Korps	SIM	——	69,90	——	——	——	——
Deutsches Afrika Korps Szenarios	SIM	——	19,90	——	——	——	——
Drachen Von Laas Die	ADV	74,90	——	——	——	——	——
Dragon Flight	ROL	84,90	——	84,90	——	——	——
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	——	89,90	——	——
Dungeon Master (AM 1 MB)	ROL	74,90	——	74,90	——	——	——
Dunkle Dimension Die	ROL	——	69,90	——	——	——	——
Elite	SIM	74,90	——	——	74,90	——	——
Elite Plus (EGA/VGA)	SIM	——	——	——	94,90	J	J
Elvira Mistress Of The Dark (AM 1 MB)	ADV	84,90	59,90	84,90	94,90	J	——
Epyx Sporting Gold	COM	74,90	——	74,90	74,90	——	——
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,90	——	89,90	99,90	J	——
F 15 Scenario Operation Desert Storm	SIM	——	——	——	44,90	J	J
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	——	79,90	J	——
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90	——	84,90	94,90	J	J
F 29 Retaliator	SIM	74,90	——	74,90	74,90	J	——
Fast Lane	COM	——	——	——	84,90	——	——
Full Blast	COM	74,90	59,90	84,90	84,90	——	——
Genghis Khan	SIM	94,90	——	——	94,90	——	——
Grand Overt	STR	49,90	——	——	——	——	——
Gunship	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90	——	——
Harpoon	SIM	99,90	——	——	119,90	J	——
Hero Quest	ROL	69,90	44,90	——	——	——	——
Imperium	SIM	74,90	——	74,90	84,90	J	——
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90	——	67,90	67,90	——	J
Indianapolis 500	SPO	74,90	——	——	74,90	J	J
Invest	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90	——	——
Ishido	STR	74,90	——	——	84,90	J	——
Kick Off 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
Kick Off 2 Final Whistle	SPO	39,90	——	——	——	——	——
Kick Off 2 Winning Tactics	SPO	24,90	——	24,90	——	——	——
Krieg Um Die Krone	SIM	——	49,90	——	——	——	——
Krieg Um Die Krone 2	SIM	——	59,90	——	——	——	——
Legend Of Faerghail	ROL	74,90	——	74,90	74,90	——	——
Links (Golf)	SPO	——	——	——	94,90	J	J
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90	——	74,90	74,90	——	J
Lords Of Doom	ADV	74,90	49,90	74,90	——	——	——
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90	——	84,90	94,90	J	J
Manager	SIM	——	44,90	——	——	——	——
Manchester United Europe	SPO	74,90	——	74,90	——	——	——
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90	——	——
Mario Andretti's Racing Challenge	SPO	——	——	——	74,90	J	J
Megatraveller	ROL	84,90	——	84,90	89,90	——	——
Mig 29 Fulcrum	SIM	94,90	——	94,90	94,90	J	——
Might & Magic 1	ROL	——	64,90	——	94,90	——	——
Might & Magic 2	ROL	89,90	——	——	89,90	——	——
Millenium 2.2	STR	79,90	——	——	——	——	——
'NAM	SIM	84,90	——	84,90	94,90	——	——
Nobunaga's Ambition 2	SIM	94,90	——	——	94,90	——	——
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90	——	——
PGA Tour Golf	SPO	74,90	——	——	74,90	J	——
Pirates!	SIM	74,90	69,90	——	89,90	——	——
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,90	89,90	——	89,90	——	——
Populous	STR	74,90	——	74,90	74,90	——	J
Populous Promised Lands	STR	29,90	——	29,90	39,90	——	J
Ports Of Call	SIM	89,90	——	——	89,90	——	——
Powermonger	SIM	74,90	——	74,90	——	——	——
Powerpack	COM	74,90	——	74,90	——	——	——
Rainbow Collection	COM	59,90	44,90	59,90	——	——	——
Rolf Glau Edition	COM	84,90	69,90	——	84,90	——	——
Red Baron (EGA/HD oder VGA/HD)	SIM	——	——	——	119,90	J	J
Renegade Legion Interceptor (AM 1 MB)	SIM	84,90	——	——	94,90	——	——
Rings Of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	——
Savage Empire (World Of Ultima 1)	ROL	——	——	——	94,90	J	J
Schwert Und Magie 1 + 2	ROL	——	29,90	——	——	——	——
Schwert Und Magie 3 + 4	ROL	——	29,90	——	——	——	——
Schwert Und Magie 5 + 6	ROL	——	29,90	——	——	——	——
Secret Of The Silver Blades	ROL	89,90	79,90	——	89,90	——	J
Silent Service 2	SIM	——	——	——	89,90	J	J
Sim City (AM auch 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90	——	——
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,90	——	——	44,90	——	——
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,90	——	——	44,90	——	——
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90	——	——	44,90	——	——
Sim City und Populous zusammen	SIM	84,90	——	84,90	84,90	——	——
Soccermania	COM	64,90	54,90	74,90	——	——	——
Spirit Of Adventure	ROL	74,90	——	——	89,90	J	J
Starflight 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90	——	——
Starflight 2	ROL	——	——	——	89,90	J	——
Sterne Wie Staub	SIM	——	54,90	——	——	——	——
Teenage Mutant Hero Turtles	ARC	74,90	54,90	——	74,90	——	——
Test Drive 2 Collection	COM	84,90	69,90	——	84,90	——	——
Test Drive 3	SIM	——	——	——	84,90	J	J
Their Finest Hour	SIM	84,90	——	84,90	89,90	——	J
Toki	ARC	74,90	——	——	——	——	——
Transworld	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	——
Turrican 2	ARC	74,90	44,90	74,90	——	——	——
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	——	——	——	——
Ultima 5	ROL	——	89,90	——	89,90	——	——
Ultima Trilogie (Teil 1 - 3)	ROL	——	79,90	——	79,90	——	——
Ultimate Golf	SPO	74,90	64,90	——	74,90	——	——
UMS 2	SIM	84,90	——	84,90	94,90	——	——
Virtual Reality	COM	89,90	——	84,90	89,90	——	——
War Lord	SIM	——	49,90	——	——	——	——
War Lord Szenario	SIM	——	19,90	——	——	——	——
Wild West World (mit Spielbrett)	SIM	89,90	——	——	89,90	——	——
Wing Commander	SIM	——	——	——	94,90	J	J
Wing Commander Secret Missions 1	SIM	——	——	——	49,90	J	J
Wing Commander Secret Missions 2	SIM	——	——	——	49,90	J	J
Winning 5 The	COM	84,90	——	84,90	84,90	——	——
Wizardry 6 (Bane of the cosmic Fox)	ROL	94,90	——	——	94,90	——	——
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90	——	——

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Bestelladresse
COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

tel. Bestellannahme:
0221/40 74 47
0221/40 68 88
0221/40 17 80
Fax 0221/40 19 89

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB
.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

Bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....

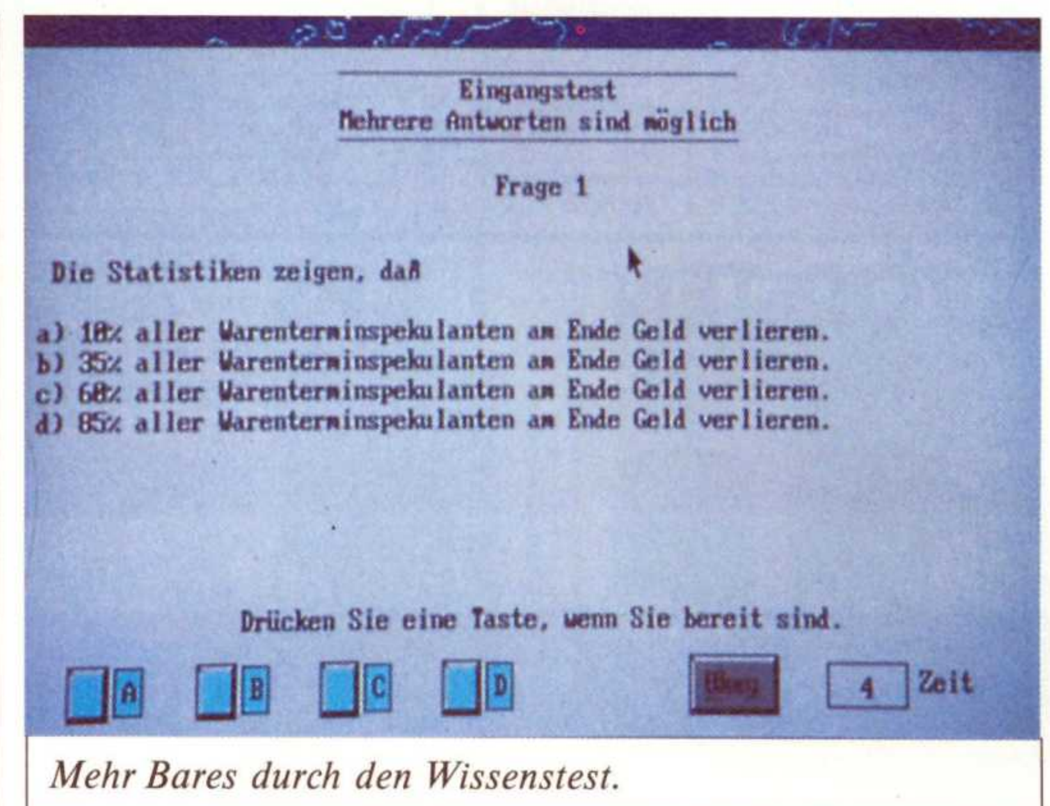
Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

Cash oder Crash?



BROKER KING

System: IBM-PC und kompatible (mind. 640KB), **empf. VK-Preis** ca. 90 DM, **Hersteller:** Falken Software, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.



Mehr Bares durch den Wissenstest.

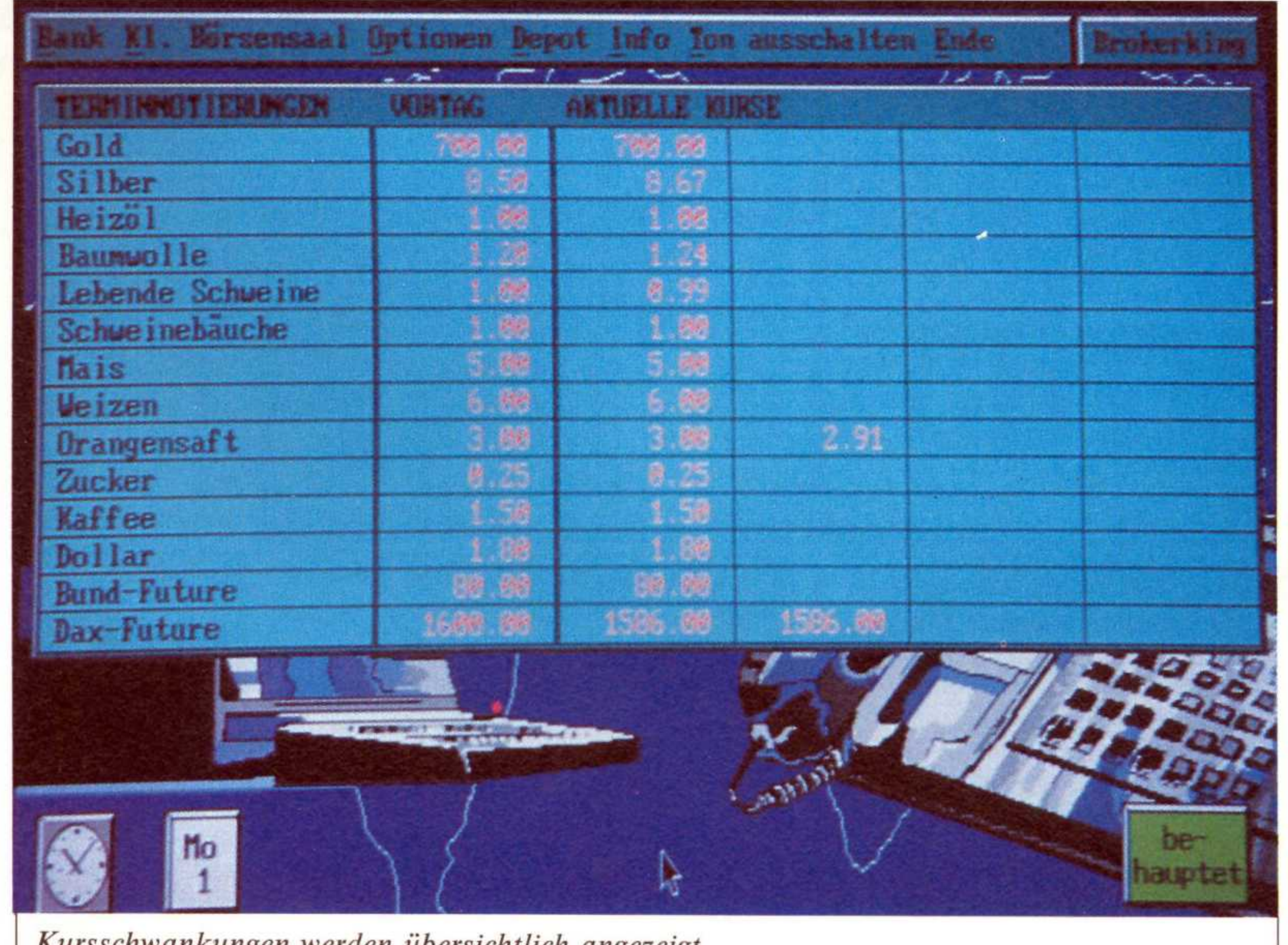
Börsenspiele stehen offensichtlich hoch im Kurs. Das hat auch der FALKEN-VERLAG längst gemerkt und bringt nun mit BROKER KING eine weitere Variante zu diesem Thema heraus. Bereits im Jahre 1988 erschien *Börsenfieber*, ebenfalls von Falken. Doch obwohl sich gewisse Ähnlichkeiten nicht leugnen lassen, handelt es sich nicht um eine Überarbeitung des Vorgängers, der seinerzeit ein ASM-Hit war.

So entnimmt man bereits der 50-seitigen Anleitung, daß viele Möglichkeiten auf den künftigen Börsenspekulanten warten. Gleichzeitig erfährt man hieraus, was Begriffe wie „hausse", „baisse" oder „put" bedeuten. Spielerisch lernen ist also angesagt.

Dazu begibt man sich wahlweise in den Kleinen oder Großen Börsensaal, wo man auf Tafeln beobachten kann, wie die Kurse stets purzeln oder steigen. Besuche bei der Bank oder im Depot, wo die Spielerinformationen zu finden sind, sind ebenso möglich wie das vorzeitige Ende – aber wer will das schon?

Als Startkapital hat jeder der ein bis vier Spieler 5000 DM, doch kann er diesen Betrag durch die bloße Teilnahme an einem Eingangstest („multiple choice") verdoppeln. Besteht er gar, bekommt er 50.000 DM gutgeschrieben. Der Börsentag (bis zu 150 Tage können als Spielzeit gewählt werden) dauert sechs Stunden: Von 10 bis 16 Uhr tickern Meldungen herein, verlieren oder gewinnen Aktien an Wert – in der „Spielzeit" bleiben einem gerade zwei Minuten, um seine Transaktionen durchzuführen.

Diese gestalten sich darin, daß man Aktien, Optionsscheine und Terminkontrakte kaufen und nach mindestens zweitägigem Besitz auch wieder verkaufen kann. Die Bank hilft gerne mit einem kleinen Kredit nach, jedoch sollte dieser zumindest anteilig wieder zurückgezahlt werden, sonst ist das Spiel schneller als geplant zu Ende.



Kursschwankungen werden übersichtlich angezeigt.

Das Angebot umfaßt von Gold über Getreide bis hin zur Industrie und Investmentfonds nahezu alles, was es auch an der Börse gibt. Beim ersten Versuch machte ich leider den Fehler, zuviel auf einmal zu kaufen, mein Gesamtvermögen sank unter die 10.000 DM – Grenze, was zu einem schnellen Spielverlust führte. Der zweite Anlauf war da schon besser. Ich kaufte Mais und Weizen ein und registrierte zunächst enttäuscht, daß die Aktienwerte sanken. Doch dann brach laut Agenturmeldung in einigen Ländern eine Dürreperiode sowie eine Hungersnot aus und schon schossen die Zahlen in die Höhe.

18 Tage hielt ich mich wakker bei 16.000 DM Kapital und 10.000 DM als festverzinslicher Anlage, bis ich schließlich den Fehler beging, mein sauer verdientes Geld in Heizölaktien anzulegen. Am 23. Tag war „Feierabend". Mein Fluchen war bis in die Redaktion zu hören. Am Ende eines Spieltages kommt übrigens ein Börsenbericht, anschließend gibt es eine Übersicht über das eigene Kapital. Das Ganze ist so realistisch, daß man fast nicht aufhören möchte.

Daran merkt Ihr schon, daß BROKER KING nicht nur interessant, sondern auch spannend ist. Kommen wir also zum Technischen. Die Bedienung ist wahlweise mit Maus oder Tastatur möglich, beide Funktionen sind empfehlenswert, wobei letztere durch die bloße Eingabe eines Kennbuchstabens etwas schneller wird.



»Spielerisch zum Börsenkönig werden«

Über ein spezielles Info-Icon lassen sich Begriffsdefinitionen abrufen, die wahlweise auf den Bildschirm oder auf einen Drucker gebracht werden. Der bis auf ein paar Geräusche kaum nennenswerte Ton läßt sich abstellen.

Grafisch ist das Programm einfach erstklassig, sofern man eine VGA-Karte sein Eigen nennt. Auch der Preis geht angesichts des Umfangs und der Langzeitmotivation voll in Ordnung.

Ein letztes Wort an *Börsenfieber*-Besitzer: Ihr braucht BROKER KING eigentlich nicht unbedingt. Allen anderen sei es aber wärmstens ans Herz gelegt. Und weil es mir in jeder Hinsicht sehr gut gefällt und durch



den herrschenden Zeitdruck ohnehin eher ein Spiel als ein Lernprogramm ist, kann ich mir jeden weiteren Vergleich sparen und guten Gewissens einen ASM-Hit verpassen. Obwohl – ein Manko hat das Börsenspiel dennoch: Man ist sehr schnell pleite, wenn man nicht aufpaßt. Doch ich glaube, dies ist eher mir selbst zuzuschreiben. ■ *Klaus Trafford*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Anleitung	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

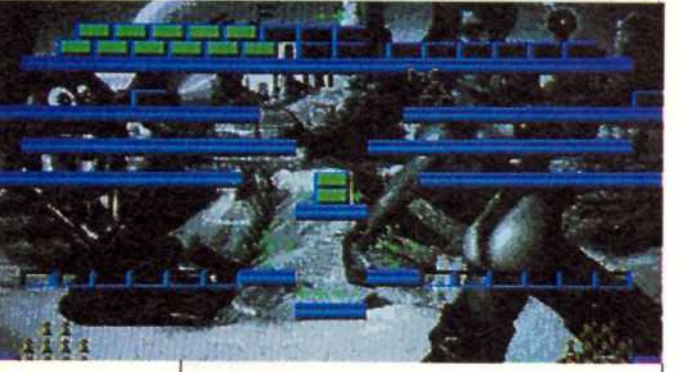


O.B.Y. 1

System: Amiga (getestet), C 64, **empf. VK-Preis:** ca. 50/40 DM, **Hersteller:** Magic Soft, **Muster von:** Hersteller.

Nachsitzen ...

... wäre nötig gewesen, um dieses Game auf einen brauchbaren Level zu bringen. Die Kritikpunkte, die im Blickpunkt der Ausgabe 7/91 (Irrtümlicherweise von uns als Produkt von Software 2000 ausgewiesen – Sorry) aufgeführt worden sind, haben sich nicht im mindesten geändert. Nach wie vor muß die Steuerung genau so bemängelt werden wie die Grafik, die immer noch auf Sparflamme dahinköchelt. Allein beim Betrachten der Hintergrundgrafiken – ein paar spärlich bekleidete Mädels – kommt ansatzweise Freude auf. Auch die Titelmelodie kann man sich anhören, begeistern kann sie jedoch nicht. Die Anleitung ist auch nicht das Gelbe vom Ei: Nicht nur das Fehlen von ein paar wertvollen Tips, sondern auch die Fehler bei der Tastaturbelegung führen zur Abwertung. Man muß sich fragen, wie es passieren kann, daß bei nur drei belegten Tasten deren Funktion falsch in der Anleitung wiedergegeben ist. Des weiteren ist auch die geringe Anzahl der Levels als Kritikpunkt anzuführen.



Verbrenn' es . . . auf Amiga

Für alle, die den Vorabbericht in der vorletzten Ausgabe nicht gelesen haben, hier noch ein paar Worte zur Story: In einem Raum befinden sich Lecks, aus denen Radioaktivität ausströmt. Der Spieler steuert einen Roboter, der diese Lecks mit Steinen verstopfen muß. Dies geschieht, indem er die Steine mit dem Roboter umherschubst, bis sie die Quelle der Radioaktivität zum Versiegen gebracht haben. Man muß sich genau überlegen, wie man vorgeht, denn ein Fehler macht die Lösung fast unmöglich. Diese Kniffelkomponente und die Zweispieleroption sind auch schon die Highlights des ansonsten öden Gameplays.

Zusammenfassend kann man nur sagen: „Muß man nicht haben“. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	5
Spielaufbau	5
Motivation	4
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«

Aus eins mach drei

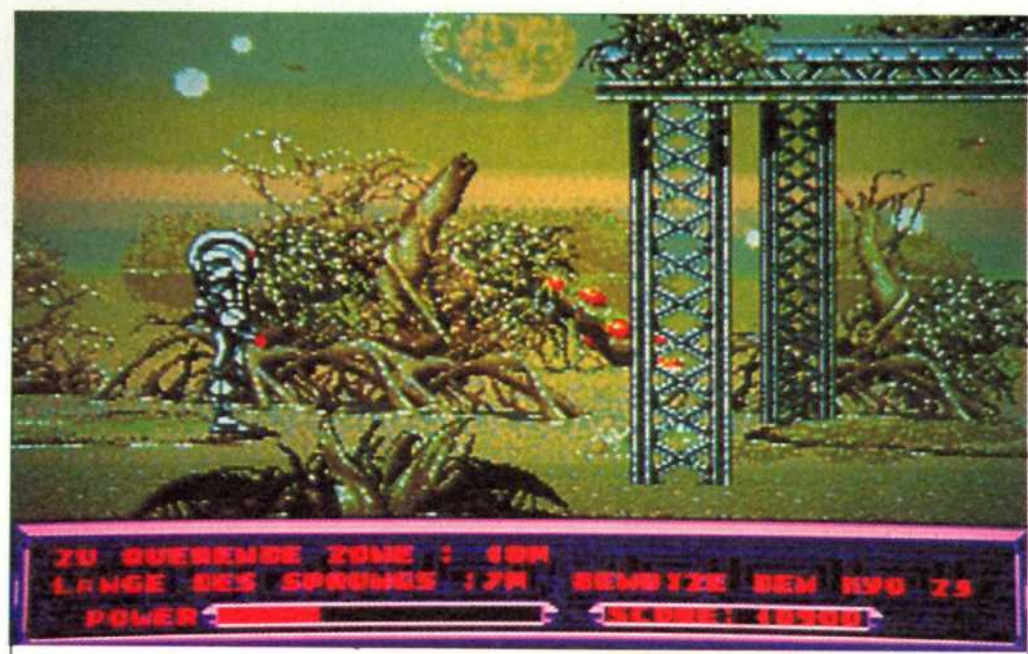
METAL MUTANT

System: Amiga (getestet), PC und Atari ST (reingeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Silmarils, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Die banale Story nach dem Muster „Rebell muß Bevölkerung eines Planeten vor einem abgedrehten Supercomputer retten“ haben wir schon oft genug so oder ähnlich gehört. Um so erstaunlicher ist es, wie interessant und abwechslungsreich das Gameplay im Vergleich zur Story ausgefallen ist. Die Rettung der Bevölkerung wird nämlich von einem dreigeteilten Mutanten in Angriff genommen, der sich auf Wunsch entweder in einen Cyborg, einen Kampf-Dino oder einen Panzer verwandelt. Je nachdem, welchen Gegner es gerade zu bekämpfen gilt, kann man nach Belieben zwischen diesen drei Kampfmaschinen umschalten. Alle drei reagieren unterschiedlich auf die Steuerbefehle, die entweder per Maus oder Tasten eingegeben werden. Während des Testens habe ich übrigens die Erfahrung gemacht, daß die Steuerung per Tasten präziser funktioniert. Trotzdem dauert es ein Weilchen, bis man sich die vielen Funktionen eingeprägt hat, denn jede der drei Mutationen kann sechzehn verschiedene Tätigkeiten ausführen. Diese Funktionsfülle ist auch nötig, denn man muß nicht nur zahlreiche Gegner niedermachen, sondern auch einige Rätsel lösen.

Die Grafik ist gut und sehr detailreich gestaltet, der Sound ist etwas ärmlicher ausgefallen, aber brauchbar.

Während beim Amiga und Atari die Bilder endlos aneinander gereiht sind und sich beim Durchschreiten der Landschaft in einer Art Scrolling vorwärtsbewegen, werden sie beim PC einfach ein-, und wieder ausgeblendet. An eine Trainingsoption wurde genauso gedacht, wie an die Möglichkeit den Spielstand an bestimmten Stellen abzuspeichern, was einem das lästige „Von-vorne-Anfangen“ erspart. Die Anleitung könnte man sich ein wenig ausführlicher wünschen. Obwohl sie alles Wesentliche erklärt, wären ein paar Tips ganz angebracht gewesen. Das Fehlen dieser Tips kann man aber im Trainingsmodus, der über Continues ohne Ende verfügt, wettmachen. Hier kann man in aller Ruhe ausprobieren, wie jeder Gegner am besten zu packen ist.



Technisch mäßig, aber doch interessant: Amiga-MM

Das interessante Gameplay und die 130 zu bewältigenden Screens versprechen Langzeitspielspaß. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Caddy's Amoklauf



CHALLENGE GOLF

System: Amiga, **Hersteller:** On-Line Entertainment Ltd., London, UK, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Muster von:** Hersteller.

Auf dem Golfplatz nichts Neues! Bis zu vier Spieler aus einem Pool von 32 dürfen auf einem von vier Kursen antreten und versuchen, die kleine Kugel einzulochen. Die Vorauswahl der Schläger kann durch den Computer erfolgen, der Spieler kümmert sich um den Rest, wobei er sich jedoch nur um die wirklich elementarsten Dinge kümmern muß. Spezielle Schläge, wie etwa bei *PGA Golf* sucht man vergebens. In spielerischer Hinsicht ist CHALLENGE GOLF also wirklich keine Herausforderung. Und wie sieht es mit dem Rest aus dem Hause ON-LINE ENTERTAINMENT LTD. aus?

Die ach so realistisch gestaltete Landschaft besteht aus geradliniger Vektorgrafik und weist eigentlich nur drei Höhenstufen auf: erhöht (Tee und Green), flach (Fairway und Rough) oder vertieft (Bunker). Vor allem auf dem Green, das brettflach und nur in eine Richtung geneigt ist, ergeben sich dann interessante optische Täuschungen, die den Spielspaß allerdings nicht sonderlich erhöhen. Sehr amüsant ist auch die Tatsache, daß es problemlos möglich ist, ein Spiel auf einem Platz zu beginnen, es abzuspeichern und den Stand auf einem anderen Kurs wieder einzuladen. Immerhin ist die Einstellung



von Schlagrichtung und -stärke recht gut gelungen, aber das rettet das Programm auch nicht mehr. Als Budget-Programm wäre es vielleicht noch zu verkraften, aber in der Form ist es eher eine Unverschämtheit und wird sich wohl als Schlag ins Wasser erweisen. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	3
Sound	3
Realitätsnähe	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«



Eine Herausforderung für die Nerven . . . auf Amiga.



R.B.I. II BASEBALL

System: Amiga (getestet) Atari ST (angeschaut), C64 (angeschaut), empf. VK-Preis: ca. 50 DM **Hersteller:** Domark/Tengen, London, England, **Muster von:** Hersteller.



Schlag ins Wasser

Wieder einmal versucht ein angelsächsischer Hersteller, uns tumbe Fußballspieler von der Faszination des Baseballs zu überzeugen. Kann das gutgehen? Im Prinzip ja, wie Radio Eriwan antworten würde, aber.... wie's weitergeht, erfahrt Ihr gleich nach der Werbung.

DOMARK und TENGEN sind die Mutigen, die mit R.B.I. II BASEBALL ihr Glück versuchen. Auf den ersten Blick ist alles vorhanden, was das Spielerherz begehrt: Reichhaltige Menüs (nein, nicht die zum essen), mehrere Mannschaften zur Auswahl etc.. Sogar die deutsche Anleitung ist gut geschrieben und leicht verständlich. Anhand von Beispielen werden hier die Steuerfunktionen sowie die wichtigsten Spielregeln erklärt. Vorbildlich. Kommen wir zum Spiel. Man sieht den Schlagmann aus der Perspektive des hinter ihm stehenden Schiedsrichters. Der Fänger ist zur besseren Übersicht „transparent" dargestellt. Als Schlagmann (der mit dem Knüppel) hat man nur die Wahl zwischen Stop- und Weitschlag und Positionswechsel. Ein bißchen wenig Variationsmöglichkeit, wie ich finde. Befindet man sich in der Position des Werfers, sieht's auch nicht viel besser aus. Hier stehen schnelle, langsame und rechts- bzw. linksgedrehte Würfe zur Debatte. Die Grafik geht mit viel Toleranz gerade noch so in Ordnung.

Hat der Schlagmann den Ball erwischt, wird auf die Feldübersicht umgeblendet. Hier geht das Spiel leider vollends den Bach hinunter. Die Spieler muß man mit der Lupe suchen und die Animation ist Marke „Ruckeln-bis-dem-Spieler-schlecht-wird". Zur Krönung bewegen sich die Jungs auf dem Rasen mit der Geschwindigkeit von Wanderdünen. Das Ballfangen im Außenfeld wird zur reinen Glückssache, nicht zuletzt deshalb, weil der Ball sehr schlecht zu erkennen ist. Durch die Ruckelei könnte man meinen, man habe es mit einem „Stealth-Ball" zu tun (wo isser denn?), womit die Motivation merklich gegen Null geht. Auch Kollege A-Man, anerkannter Baseballprofi der Redaktion, wandte sich angesichts dieser Unzulänglichkeiten ab und lieber einem Spiel auf dem Megadrive zu.

Ist der Spielzug gelaufen, blendet das Programm auf die Anzeigentafel um. Neben den Resultaten des bisherigen Spielverlaufs bekommt man kleine Animationen zum aktuellen Geschehen gezeigt. Diese kleinen Trickfilme sind überraschenderweise in Qualität und Witz so gut, daß man sie ohne weiteres als besten Programmteil bezeichnen kann. Insgeheim drängt sich hier der Verdacht auf, daß hier andere Programmierer und Grafiker am Werk waren als die, die das Hauptprogramm gestaltet haben. Bleibt die Frage, warum der Rest nicht genauso gut gemacht wurde.

Wieder einmal zeigt sich, daß ein paar nette Digisounds und einige Einfälle noch lange kein gutes Spiel machen. Bleiben wir also weiter beim Fußball. ■

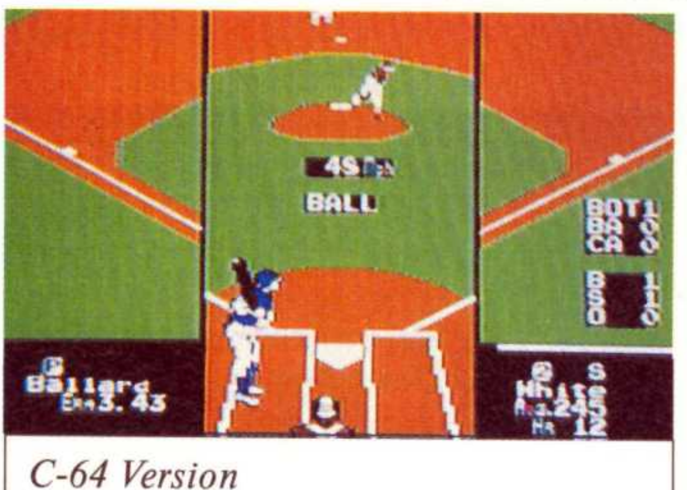
Guido Alt



Warten auf den Ball. *(Amiga)*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	5
Sound	7
Realitätsnähe	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4

»DÜRFTIG«



C-64 Version



Auswahlmenü – irgendwie bekannt


Wo laufen sie denn? (ST)



FUNNY SOFTWARE

OLIVER HECK
Grazer Str. 34
7000 Stuttgart-Feuerbach
TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25
VERSAND + LADEN

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *

IN HESSEN

unser telefonischer BESTELLSERVICE
von 12.00 - 18.00 Uhr
TEL. 0 69/62 74 89

ACHTUNG: WIR ERÖFFNEN AM 1. OKTOBER 1991 UNSERE

FILIALE IN FREIBURG:

FUNNY SOFTWARE – OLIVER HECK

SCHREIBERSTRASSE 18 • 7800 FREIBURG

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-. Eilzuschlag DM 7,00. Ausland: Nur Scheck Vorauskasse + DM 21,-. * bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich – für Druckfehler keine Gewähr

Viele kaufen bei uns – nicht immer – aber immer mehr!

GRÖSSER – SCHÖNER – AKTUELLER
WIR ZIEHEN UM AB 2. NOVEMBER 91
HOHE-WART-STRASSE 1 • 7000 STUTTGART-FEUERBACH
SUPERPREISE – RIESENAUSWAHL – TOP-BERATUNG

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3D Constructions Kit(e)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	-	-	74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
688 Attack Sub	64,95	-	74,95
A.T.P. Airline Tr. Pil.	-	-	87,95
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Amos Compiler	69,95	-	-
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Arachnophobia	-	-	69,95
Armalyte	64,95	64,95	-
Armor Alley	-	-	74,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-
Atomino	62,95	62,95	67,95
Australien Pioneers	64,95	-	74,95
B.A.T.	89,95	79,95	79,95
Back to the Future III	69,95	69,95	62,95
Ball Game	64,95	-	64,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale II	64,95	-	54,95
Bards Tale III	67,95	-	76,95
Battle Chess II	-	-	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Beach Volley	59,95	54,95	-
Beast Buster	72,95	-	-
Betrayal	72,95	72,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	58,95
Big Deal	69,95	-	-
Bill & Ted s	-	-	74,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brat	62,95	62,95	-
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Built it - Das Bauhaus	57,95	-	-
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager Prof.	a. A.	a. A.	a. A.
Cadaver	69,95	69,95	a. A.
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a. A.
California Games II	-	-	74,95
Cash	62,95	-	-
Castles	-	-	79,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Century	62,95	-	-
Champions of Krynn *	68,95	74,95	64,95
Champpions of RAJ	62,95	59,95	66,95
Championshiprun	64,95	64,95	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95
Chips Callenge	62,95	62,95	74,95
Christals of Arborea	64,95	64,95	69,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-
Civilization	-	-	89,95
Codename Iceman *	96,95	96,95	96,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Command H.Q.	-	-	89,95
Conflict Middle East	72,95	-	84,95
Conquest of Camelot *	96,95	96,95	96,95
Corporation	-	-	89,95
Crash Course	-	-	74,95
Cricket	72,95	-	-
Crime does not Pay	64,95	64,95	64,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Cruise for a Corps	-	-	a. A.
Cubulus	59,95	-	-
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95
Death Knights of Krynn	77,95	-	-
Demoniak	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	-	-
Dick Tracy	62,95	58,95	62,95
Die Kathedrale	84,95	-	84,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drakkhen (d)	67,95	-	69,95
Duck Tales	64,95	64,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-
Epic	62,95	62,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95	62,95
European Super League	59,95	59,95	59,95
Eye of Beholder (e)	74,95	-	74,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle II	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fate Gates of Dawn	76,95	-	88,95
Feudal Lords	67,95	-	-
Final Battle	64,95	64,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95
Finale	59,95	59,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	-
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	89,95
Formel 1 G. P. Circuits	69,95	-	-
Frenetic	59,95	59,95	-
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gateway t. Savage Front.	-	-	77,95
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Germ Cracy	62,95	62,95	-
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
Glücksrad	39,95	-	49,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tenis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hägar	64,95	-	-
Hall of Montezuma	69,95	-	-
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Harpoon	74,95	-	98,95
Heart of China	-	-	94,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
High Energy II	69,95	-	74,95
Hillsfar	69,95	66,95	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hollywood Collection	69,95	69,95	-
Hunter	72,95	-	-
Hydra	66,95	-	-
Llyad	67,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	-
Indianapolis 500	69,95	-	69,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	-
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	-	74,95
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95
Jet Fighter II	-	-	94,95
Keys of Marmon	-	-	74,95
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kid Gloves	65,95	-	-
Kind of Magic III	64,95	-	-
Kings Bounty	72,95	-	74,95
Kings Quest IV *	96,95	96,95	96,95
Kings Quest V *	96,95	-	99,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o. t. Sky	77,95	-	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit L. (d) III *	96,95	96,95	96,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chooper	-	-	99,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Life & Death II	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Beautiful Course	-	-	44,95
Links Firestone Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Loom	75,95	75,95	75,95
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
M.U.D.S.	69,95	69,95	79,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magnum	72,95	72,95	-
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Master Golf	79,95	-	-
Maupiti Island	64,95	64,95	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Medieval Lords	-	-	74,95
Megatraveler I	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter II	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
Might & Magic II	72,95	-	72,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	-
Moonwalker	64,95	54,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Necronom	69,95	-	-
Ninja Remix	64,95	64,95	-
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	-
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	64,95	64,95	72,95
Oriental Games	59,95	-	-
Out Zone	64,95	64,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Phantasie Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Platinum	59,95	57,95	59,95
Platinum Top 4	59,95	-	-
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II *	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	68,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Ports of Gall	59,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Predator II	62,95	62,95	62,95
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Profilight	94,95	84,95	-
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory	96,95	96,95	96,95
Quest for Glory II	96,95	96,95	96,95
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Ralph Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycon	78,95	-	84,95
Reach for the Skies	a. A.	a. A.	-
Red Baron (d)	96,95	-	96,95
Return of Medusa II	66,95	66,95	-
Revelation	54,95	54,95	64,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	64,95
Rise o. t. Dragon	82,95	-	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop II	59,95	59,95	-
Romanc o. t. three Kingd.	98,95	-	-
Sands of Fire	-	-	74,95
Sarakon	62,95	62,95	-
Search for the King	64,95	-	-
Search for the Titanic	72,95	-	72,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Secret Weapon o. t. Luftwaffe	-	-	94,95
Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Sherman M 4	29,95	29,95	29,95
Silent Service 2	79,95	79,95	82,95
Sim City	68,95	68,95	69,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Terrain Ed.	39,95	39,95	39,95
Sim City Architecture 1	44,95	-	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Sorcerian	-	-	79,95
Space Ace	99,95	99,95	99,95
Space Quest III * (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest IV	96,95	-	96,95
Speedball II	64,95	64,95	-
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starlord	64,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Super Cas II	62,95	62,95	-
Super League Manager	64,95	64,95	-
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Super Off Road	69,95	69,95	-
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	-

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Swiv	64,95	64,95	-
Swords & Galleons	64,95	-	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
T.N.T.	68,95	68,95	-
Take a Trip to Britain	-	-	64,95
Team Suzuki	62,95	62,95	-
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
The Cardinal o. t. Kremlin	64,95	-	-
The Hunt f. t. Red Oct.	-	62,95	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	-
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	-	-	39,95
Time Quest	-	-	78,95
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon II	89,95	-	-
Traders	69,95	69,95	-
Train it	77,95	-	77,95
Transatlantic	a. A.	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican II	64,95	64,95	-
TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
TV Sports Football (e)	39,95	-	39,95
Typhon of Steel	74,95	-	74,95
Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Ultima V	74,95	74,95	74,95
Ultima VI	-	-	89,95
UMS II	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	-	-
Vaxine	59,95	59,95	59,95
Vroom	64,95	64,95	-
War in the Middle Eath	-	57,95	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Warlords *	67,95	-	67,95
Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzkey Icehockey	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzkey Iceh. II	a. A.	a. A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	-
White Death	74,95	-	-
White Sharks	54,95	-	54,95
Wild West World	84,95	-	87,95
Wing Commander	a. A.	a. A.	84,95
Wing Commander 2	-	-	89,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a. A.	a. A.	44,95
Wings of Death	68,95	68,95	-
Winning 5	73,95	73,95	-
Winzer	a. A.	a. A.	a. A.
Wolfpack	72,95	-	84,95
World Champ. Box. Manager	54,95	54,95	54,95
World Championship Socc.	64,95	-	64,95
Worlds at War	-	-	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	69,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X Copy Prof. m. Hardware	79,95	-	-
Xenon II	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	-
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	-
Zombi	69,95	69,95	69,95
Z - Out	59,95	-	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

ACHTUNG: PREISE WURDEN WESENTL. REDUZIERT

JOYSTICKS:

Compet. Pro schwarz	DM	27,95
Compet. Pro. transparent	DM	29,95
Compet. Pro. transparent-grün	DM	34,95
Compet. Pro. transparent-rot	DM	34,95
Compet. Pro. transparent-blau	DM	39,95

ZUBEHÖR:

Elektronischer Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus Graffiti	DM	89,95
Syncro Express	DM	99,-
Amiga Action Replay 2	DM	189,-
AMIGA 500 + Maus Wahnsinnspreis	**DM**	**799,-**
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,-
BODEGA BAY	**DM**	**848,-**
BODEGA BAY m. XT-Karte	DM	2098,-

SPEICHERERWEITERUNG F. A 500 auf 1 MB:

Uhr + Accu, Garantie 6 Monate	**DM**	**74,-**
Uhr + Accu, Garantie 12 Mon.	**DM**	**79,-**
Uhr + Accu + Dungeon Master	DM	134,95
Uhr + Accu + Kick Off 2	DM	134,95
Uhr + Accu + Cinemare - 3 Spiele	DM	199,95
Uhr + Accu + Railroad Tycoon	DM	149,95
Uhr + Accu + Elvira	DM	144,95
Uhr + Accu + Monkey Island	DM	153,95
Uhr + Accu + Wolfpack	DM	144,95
Uhr + Accu + F 15 Str. Eagle	DM	153,95

SPEICHERERWEITERUNG A580 erweiterbar auf

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	1,8 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG A 580 IMB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	2,3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG A2000 Mega Mix 2000:

512 KB	1,0 MB	2,0 MB	4,0 MB	8,0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 568,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG A1000 2 MB **DM 498,-**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN:

3,5" extern, slimline f. A 500	DM	154,-
3,5" extern, slimline f. Atari	DM	169,-
5,25" extern, slimline f. A 500	DM	194,-
3,5" slimline + Kick Off 2, RVF, Beast 2		
Battle Squadron	DM	269,50
3,5" Floppy Drive intern	DM	154,-
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,-
5,25" 1,2 MB	DM	169,-
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerke	DM	20,-

FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für A500 formschönes Gehäuse ALF2 Autoboot extern

40 MB Oktagon 20 ms	DM	1098,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM	1368,-
85 MB Oktagon 15 ms	DM	1786,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM	1898,-

FESTPLATTEN-Laufwerke f. A2000 SCSI-ALF3 High-Performance:

52 MB 15 ms	DM	1264,-
85 MB 19 ms	DM	1682,-
105 MB 11 ms	DM	1747,-
weiter Größen auf Anfrage		
Original Commodore Turboboard 25 MHz		
inkl. 2 MB Ram	**DM**	**1598,-**
inkl. 4 MB Ram	**DM**	**1898,-**
Kupke/Golem Turboboard		
inkl. 2 MB Ram	**DM**	**1498,-**
Flicker Fixer f. A 500/2000	**DM**	**348,-**
m. Multiscreen-Monitor	**DM**	**1149,-**

DRUCKER:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM	998,-
MITA Laser-Drucker LP-X1		
11 Seiten pro Min/250 Blatt	**DM**	**2798,-**
Original CTDV von Commodore		
inkl. Fernbedienung	**DM**	**1489,-**
CDTV Games und Anwendungen auf Anfrage		
Soundkarte„ **SOUNDBLASTER**"	DM	324,-

Spieglein, Spieglein . . .

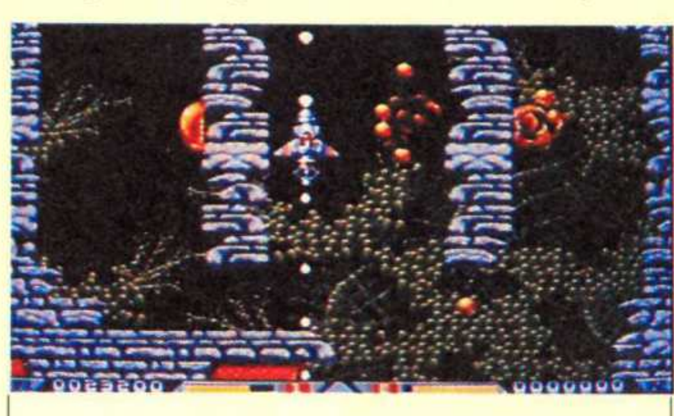
. . . aus dem 'Mirror'-Land. Versuche ich die Funktion der Dame, die ich gestern traf, kurz zu umschreiben, befinde ich mich mit dem Spieglein alles andere als auf dem Holzweg. Nicht die reiche Tante aus Amerika, sondern vielmehr eine nette aus U.K. ist es, die für den auch in der deutschen Games-Software-Branche nicht unerheblichen Publisher MIRRORSOFT Public Relations par excellance betreibt: CATHY CAMPOS. Ich traf Mirrors 'Spieglein' im Hause SELLING POINTS, an einem der heißesten Tage 1991.

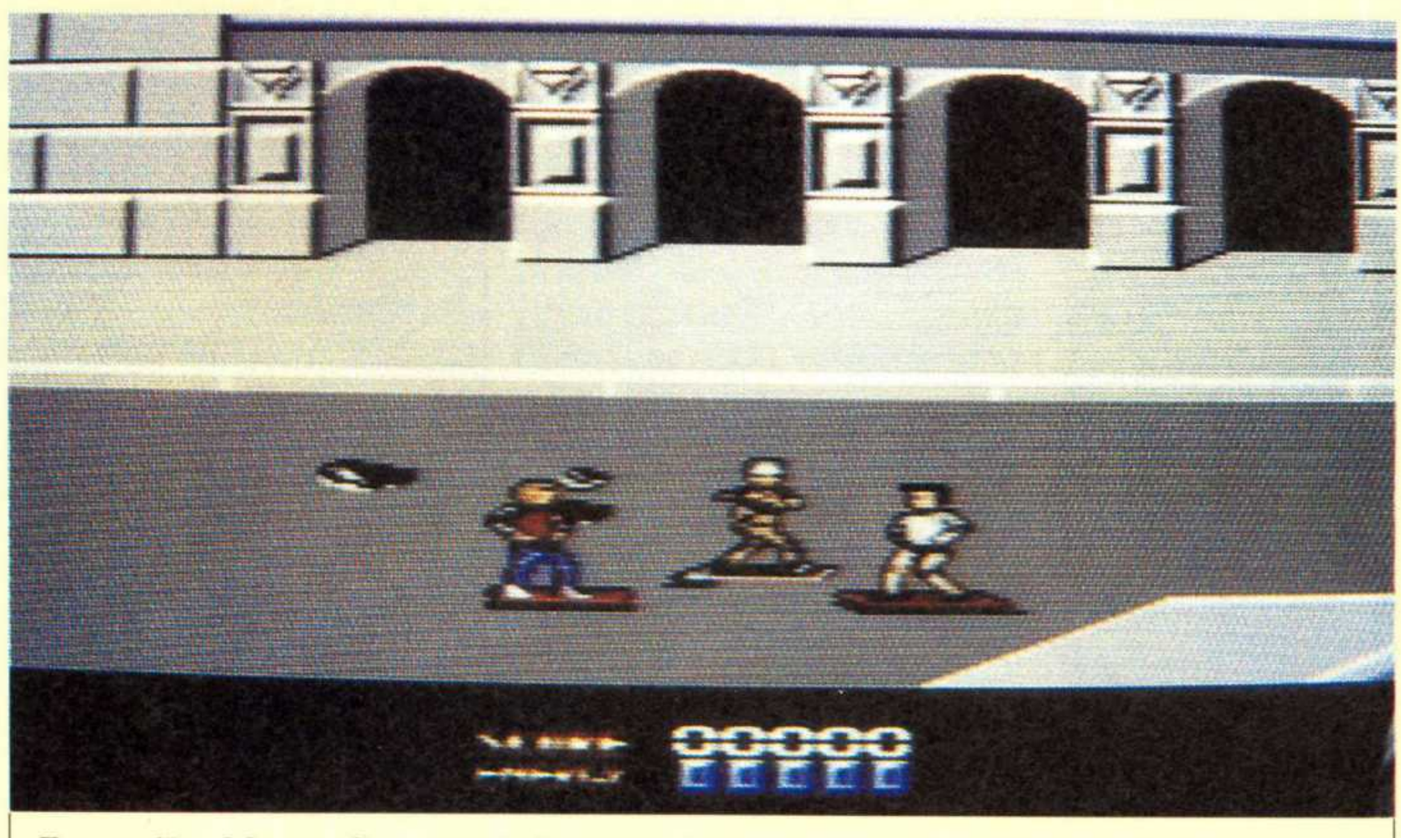
Mehr als vorgespiegelt wurde mir dort so einiges Englisches, in der Hauptsache für drei äußerst unterschiedliche Techno-Entertainer: den **Amiga** und die beiden **Sega**-Games-Machines **Master-System** und **Mega Drive**. Diese drei hatten an besagtem Tage einen entscheidenden Vorteil: Die Hitze machte ihnen kaum zu schaffen, während alle anwesenden Bio-Organismen zu zerfließen drohten. Beginnen wir mit der Ware für Erstgenannten. Ich möchte nur kurz auf die *Seite 12(!)* dieser Ausgabe verweisen: **Mega 00 Mania**, so der magische Titel, welcher die Presse nunmehr seit der Londoner ECTS *(European Computer Trade Show)* zu beschäftigen vermag. Kurz gesagt, verbirgt sich dahinter die spielerische Auseinandersetzung mit den wichtigsten Epochen menschlicher Geschichte. Man begleitet hier quasi eine wilde Horde aus der 'steinernen Zeit' und führt sie mehr oder weniger erfolgreich durch die Zeitgeschichte des Neozoikums. Das alles spielt sich nebst Amiga bislang nur noch auf ST ab, aber die PC-Version soll schon in Vorbereitung sein.



Mantel- und Degengame Battlemaster.


Letzter Check: Speedball 2.


Mega Drive, die dritte XENON 2.


Etwas für „Master-Systemer": Back to the Future 2.

U.S.-Umsetzungen für Sega-Maschinen

Kommen wir zu *Imageworks* U.S.-Tochter **Arena**, einem Label mit Sega-Fabel: Für die Konsolen kann die Company im besonderen mit drei, nein, eigentlich vier Umsetzungen faszinieren. Nicht so ganz neu, wohl aber für *(die Amis nennen es Genesis)* das Mega Drive brandaktuell und deshalb ebenso begehrt, ist **Xenon 2**, die ultimative Ballerei nach *R-Type-*, *Nemesis-* oder *Menace-*Strickmuster. Ich hatte an besagtem Tage die Gelegenheit, mir das ein oder andere spacemäßige Gefecht gegen Selling-Pointerin Martina Strack zu liefern.

Gleich für beide Sega-Maschinen konnte man in den USA *Speedball* umsetzen, o.k., für das Mega Drive eben das etwas gehobenere **Speedball 2**. Auch diese beiden Versionen sind soweit spielbar, wenngleich dieses bei hochsommerlichen Temperaturen *(schwitz)* nicht gerade zur Erfrischung meiner beitragen konnte.

Brandneu auch **Battlemaster** für die 'Genesis', ein, sagen wir mal mehr zum Rollenspiel tendierendes, Adventure. Derzeit noch in den Kinderschuhen, lassen sich dennoch schon einige sehr schön animierte *(und, man möge mir verzeihen, mal nicht typisch japanische)* Grafiken erkennen.

Es könnte im Endeffekt nur noch an der Tatsache hapern, daß man sich hier mit einer fixen Party, bestehend aus vier Personen, durchs Geschehen schlagen muß. Bewußt schreibe ich 'könnte', denn dem entgegensetzen 'könnte' man das Argument, daß alle vier Charaktere bedarfsgerecht untereinander austauschbar sind. Doch, wir wollen ja nicht vorgreifen.

Der letzte Blick in Mirrors Spiegel versetzte mich einmal mehr einen Schritt zurück in die Zukunft. **BTTF2**, kaum ein Synonym, ist derzeit auch für den Sega-Achtbitter in Arbeit. Auch diesmal konnte ich mich nur von teilweise animierter Grafik überzeugen, jedoch kann ich mir vorstellen, daß die Amerikaner an diesen Titel mit gleicher Sorgfalt herangehen werden. Und dann solltet Ihr zu gegebener Zeit zuschlagen . . . ■

MATTHIAS SIEGK




„PUZZLE D
... einen Amiga 3000 oder ein
den beiden folgenden Ausga
falls Puzzleteile finden. Di
und nach u.a. Muster
dann in einen Um
an folgende Ad
Tronic
„Softwa
Postfa
3440 E
Einsendeschluß: 31. 12. 91

R EINEN, . . . "

CDTV oder eines der Games! In
ben der ASM werdet Ihr eben-
e solltet Ihr ausschnipseln
aufkleben. Das Ganze
schlag stecken und
resse senden:

-Verlag,
re 2000"
ch 870
schwege

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

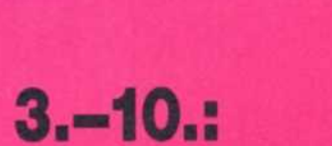


1. Preis

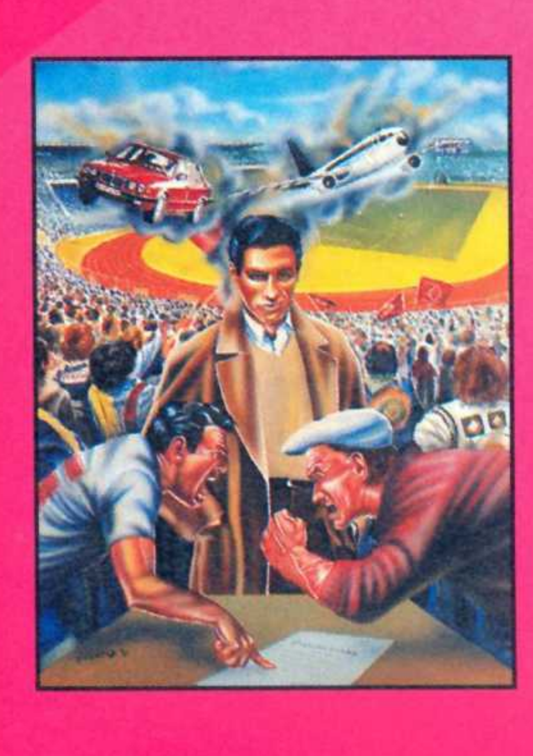
(ein Amiga 3000)



2. Preis



(ein CDTV)

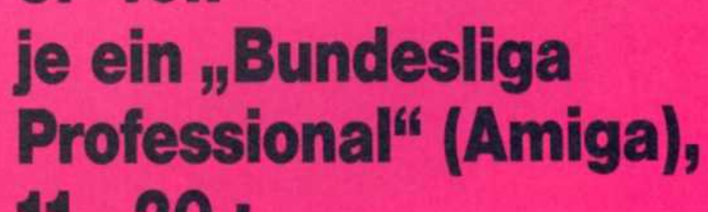






Und so soll es mal aussehen . . .

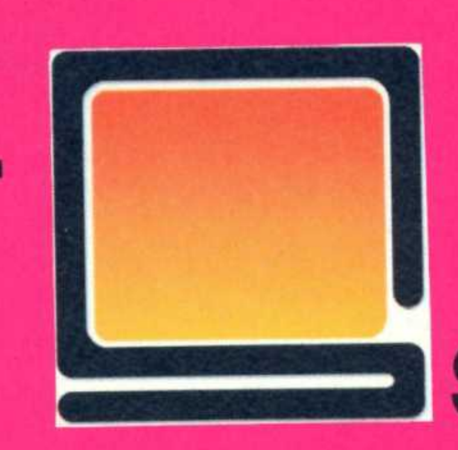
3.–10.:
je ein „Bundesliga Professional" (Amiga),
11.–20.:
je eine „Kathedrale" (Amiga)











SOFTWARE 2000

Texas Trophies

Bei ORIGIN brodelt der Hexenkessel. Kaum ist WING COMMANDER II so gut wie fertig, legt der texanische Riese zwei große Titel nach. Die Garriott-Firma setzt auf ihre Kultserien: ULTIMA VII, und der STRIKE COMMANDER sollen im Herbst Furore machen. Ob die neuesten, lang ersehnten Werke tatsächlich Trophäen werden, können wir erst im Test nachprüfen. Vorab jedoch einige Bilder aus den Vorspännen. Hoffen wir, daß Geschichten und Spielbarkeit mit der tollen Präsentation mithalten können!

Rasanter als Wing Commander? Der STRIKE COMMANDER führt erbitterte Luftkämpfe (o.u.re.)

Britannia und kein Ende: Auf drei noch recht einfache Such- und Metzelspiele nach klasssischem Fantasy-Strickmuster folgten drei große Abenteuer beim Verwirklichen der Tugenden. Ethische Maßstäbe wurden im sechsten Teil des *Ultima*-Epos so hoch gehängt, daß der Mensch straucheln mußte, um sich neu zu besinnen. Wort- und bildgewaltig setzte das Werk neue Maßstäbe im Rollenspiel. Nach knapp anderthalb Jahren präsentiert Firmenchef Garriott, alias *Lord British*, den Beginn der dritten Trilogie.



Wartet wieder mit einem tollen Vorspann auf: ULTIMA VII



Feinste VGA-Grafik im BLACK GATE

ULTIMA VII THE BLACK GATE wird wohl viele Freunde klassischer Fantasy verschrecken. Zweihundert Jahre nach seinem letzten Abenteuer erkennt der Avatar sein geliebtes Britannia kaum wieder. Die Menschen geben sich Drogen hin, verschmutzen die Erde achtlos, und zu allem Überfluß grassiert eine unheimliche Krankheit. Laster und Verwahrlosung dienen dem „Guardian", jenem finsteren, ungreifbaren Gegenspieler Eurer Hauptfigur. Er (ver)leitet die Menschen dazu, ihm ein schwarzes Tor zu bauen, durch das er die Welt endgültig betreten und verknechten kann. Ihr müßt einen Sumpf von Gewalt trocken- und einige Antworten offenlegen, damit Friede im Land einkehrt.

Ultima VII wird mit einer veränderten Benutzeroberfläche und, laut Versprechen von Origin, noch schöneren Grafiken und Kompositionen aufwarten. Der Preis dafür: Nur AT-Besitzer, deren Rechner 2 MByte Arbeitsspeicher hat, können es mit dem „Wächter" aufnehmen.

Wer *Wing Commander* liebte, wird sich auf den STRIKE COMMANDER stürzen – eine Fangemeinde im Flugrausch. Atemberaubende Actionsequenzen, einst zum Werbewort drittklassiger Massenware verkommen, gewinnen ihre alte Bedeutung wieder. Die *Commander*-Serie entführt auch verwöhnteste Action- und Flugprofis gnadenlos in die Lüfte. Mit taktischen Finessen gespickte Flugkämpfe sind von filmartigen, je nach Handlung unterschiedlichen Episoden aus dem Heldendasein umrankt.

Irdischer als beim ersten Spiel, doch noch packender, soll es im Strike Commander zugehen. Als Chef einer Söldnertruppe müßt Ihr den irdischen Luftraum des Jahres 2007 von allerlei Unholden säubern. Dafür stehen Euch eine Reihe modernster Fantasie-Flugzeuge zur Verfügung. Spionage, Verschwörungen und Mordkommandos sind nur einige Begleiterscheinungen der neuen Welt. Doch wäre es gelacht, wenn die *Stern's Wildcats* damit nicht fertigwürden . . .

Verbesserte Grafik und Filmsequenzen locken zur heimischen Aufrüstung: Ohne einen schnellen '286er-AT mit mindestens 2 MByte RAM und VGA-Karte bleibt die Pilotenkanzel leer. Ob es sich lohnt, das Konto zu plündern, erfahrt Ihr hoffentlich bald! ■

EVA HOOGH



AB 6. SEPTEMBER AM KIOSK...
DAS STARKE STÜCK SPECIAL
aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 13
Sonderausgabe Nr.13 1991
DM 9,80
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
Wing Commander...
Eye of the Beholder
Wizardry VI
SUPER!
ACTION
Heart of China
Lösungs-Comic!
Die grafische Alternative
Große Markt-Analyse mit Daten, Fakten, Zahlen & Meinungen
NEU!
AMIGA Köln 91
KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31.10.-03.11.1991
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
...AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Das einzig Wahre!



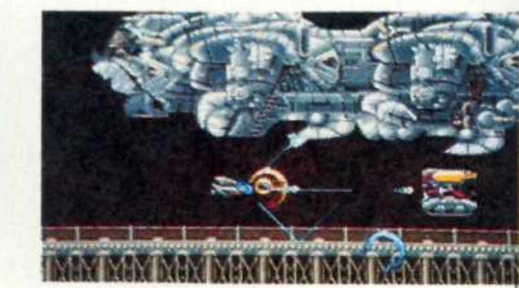
R-TYPE II

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Activision.

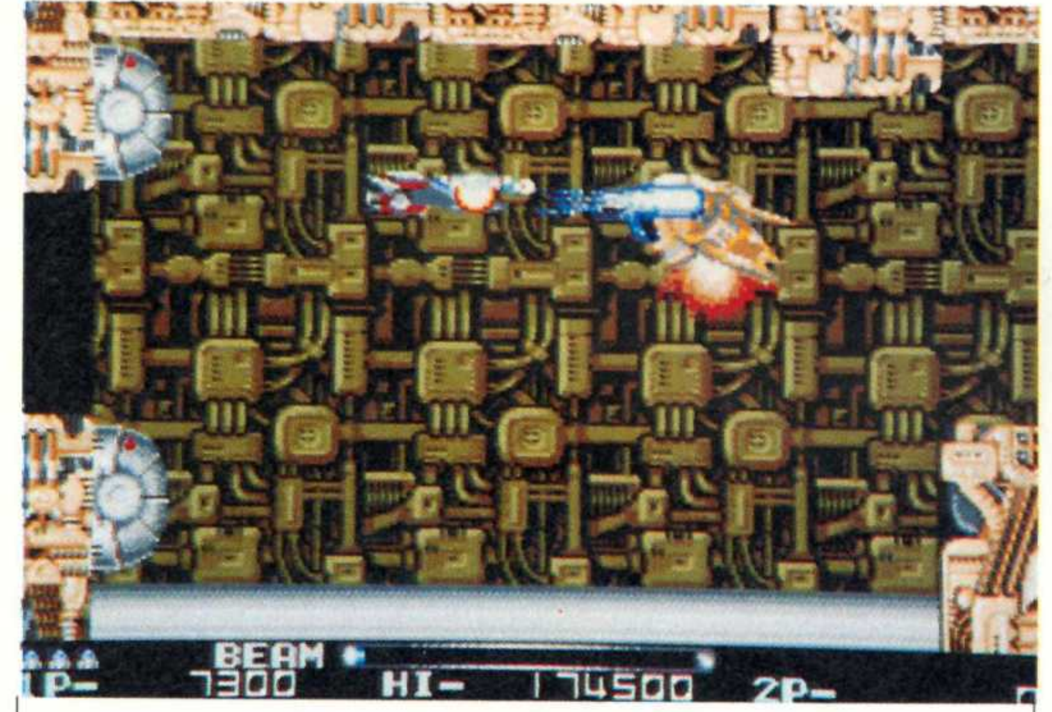
Das ruchlose Bydo-Imperium schlägt zurück! Schon vor vier Jahren versuchte der düstere Herrscher der Pflanzen-Roboter, das Universum zu unterjochen, doch damals konnten seine Pläne mit einem einzigen Jagdschiff, einem Protypen mit besonderer Bewaffnung (Code „R"), zunichte gemacht werden. Der *R-Type* wurde zur Legende diesseits des Spiralarms – und zum besten Ballerspiel aller Zeiten. Es war jene Mischung aus biologischer Flora und elektronischer Fauna, vom Hersteller IREM „biomechanisches Design" getauft, das dem Spiel – neben dem unbestritten brillanten Spielablauf – jenen unwiderstehlichen Reiz verlieh. Warum also nicht R-TYPE II auf den Markt bringen? Sechs neue Levels in gleicher Qualität sorgten 1990 für einen ähnlichen Erfolg; eine Konvertierung zumindest für 16-Bit schien unvermeidlich.

Und wieder ist es ACTIVISION, die die schwere Aufgabe übernommen haben, die protzige Technik des Automaten auf Amiga und ST einigermaßen rüberzubringen. Es galt, riesige End- und Mittelgegner, animierte hydraulische Apparate und vieles mehr für die ungleich „schwächeren" Heimcomputer zu konvertieren – die verhunzte Umsetzung von *R-Type I* sollte eine Warnung gewesen sein. Aber man hat aus Fehlern gelernt: R-Type II bietet nicht nur die exzellente Grafik des Originals, sondern läßt sich mit der kompletten Extrabewaffnung und identischer Spieltaktik lösen. Nicht weniger als fünf verschiedene Laser, zwei Missiles und zwei Powerbeams (Feuer gedrückt halten) lassen den Screen erbeben. Und natürlich darf auch die interaktive Powerdrohne nicht fehlen, die feindliche Schüsse abhält, variabel angekoppelt oder abgeschossen werden kann.





Der größe Vergleich: Links ein Automaten-Shot, rechts ein Foto der Amiga-Fassung an der gleichen Stelle.



Bringt Leben in die Ballerbude: R-TYPE II ist die aufwendige Fortsetzung des Mega-Games.

Demnach wäre R-Type II schon fast ein Hit – aber nur fast. Leider gibt es nämlich an manchen Stellen weniger Gegner und Ruckelscrolling bis hin zur Zeitlupe. Spielbar ist R-Type II allemal, aber die Rasanz und Härte des Originals wird nicht erreicht. Für das einzig Wahre gibt es eben keinen Ersatz! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Der Wolf hetzt die Meute



HUNTER

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Activision.

Die Post geht ab: Eine kleine Gruppe strategisch wichtiger Inseln wird von feindlichen Kräften besetzt gehalten. Nur einem wahren Einzelkämpfer kann es gelingen, im Gewimmel der Atolle die Missionen zu erfüllen.



In 3D, aber langsam: HUNTER

Feindbilder sind bei HUNTER klar verteilt: Der olivgrüne Soldat, den es zu steuern gilt, macht die bösen Roten nieder. Die einzelnen Missionen erstrecken sich jedoch nicht unbedingt aufs Abmurksen, vielmehr müssen Vorratsdepots, Treibstofflager, Informanten, eigene und feindliche Stützpunkte durchstöbert, erobert oder zerstört werden. Mit der entsprechenden Menge an Muniton können zudem zwölf verschiedene Fahr- und Flugzeuge benutzt werden, um anhand der Karte das nächste Ziel anzufliegen.

Der Hemmschuh des Spiels ist jedoch die Art der Darstellung: Die Landschaften sind allesamt fraktalgeneriert, so daß die Animationen durch entsprechende Rechenzeitprobleme für die 3D-Darstellung recht gemächlich vonstatten geht. Dies trifft natürlich ebenso auf die polygonen Charaktere zu, die schlafwandlerisch Strecken zu Fuß oder per Auto zurücklegen.

Manche der Missionen sind, zugegebenermaßen, recht umfangreich und erfordern ein gewisses Gefühl für Taktik, doch spielt sich Hunter weitgehend zäh, ungefähr so wie die Echtzeitsimulation einer Antarktiswanderung. ■

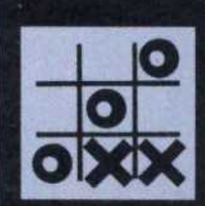
Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«


DEUTEROS
Bildschirnakopien von Amiga
DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND
Wir schreiben Ende des 31. Jahrhunderts. Vor nahezu 1000 Jahren besiedelten die Menschen den Mond. In ihren Labors züchteten sie Mutanten zur Erschließung neuer Planeten. Ebenfalls zu jenem Zeitpunkt löschte eine radikale Klimaveränderung alles Leben auf der Erde aus.
Streitereien hatten die Mutantenvölker entzweit. Die Menschen kehrten auf die Erde zurück. Eine neue Zivilisation entstand, längst schon waren die Weltraum-Abenteuer in Vergessenheit geraten.
Tief in Earth City aber wurden erneut Pläne zur Eroberung des Weltraums geschmiedet. Unter der Bezeichnung "Operation Deuteros" begann die fieberhafte Ausbeutung der Bodenschätze, die Erforschung neuer Technologien und die Vorbereitung auf zukünftige Weltraum-Abenteuer.
Die Erkundung des sonnensystems setzt eine optimale Nutzung der Ressourcen voraus: allein Ihrer Kontrolle unterstehen Ausbildung, Forschung, Bodenschätze, Produktion und Vorräte von Earth City.
Grünes Licht für die "Operation Deuteros": An Bord Ihrer eigenhändig konstruierten High-tech Raumschiffe steuern Sie neuen, aufregenden Weltraum-Abenteuern entgegen!
Verstrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.
ACTIVISION
Copyright © 1991 IAN BIRD

MÜHSAM ernährt sich die Reblaus . . .



WINZER

System: PC (getestet), Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

. . . oder war es nicht doch das Eichhörnchen? Wir wissen zwar nicht, wie die drei von der Tankstelle darüber denken, doch gehen wir davon aus, daß es eigentlich völlig egal ist, wie sich die Reblaus durchs Leben schlägt. Traurigerweise hat Hersteller STARBYTE bei allem erkennbaren Bemühen um größtmögliche Realitätsnähe den Schädling Nummer eins der Winzer außen vor gelassen. Dafür gibt es jedoch eine Fülle weiterer Hindernisse, die dem angehenden Bergbauern ganz schön zusetzen können.

Abhängig von der Jahreszeit und vom Zufallsgenerator spielt vor allem das Wetter eine gewichtige Rolle. Ist es das ganze Jahr über recht sonnig und wenig frostig, steigt der Öchslegrad der Trauben (der Zuckergehalt) an und erhöht damit die Qualität. Ist überdies die Edelfäulnis bei einem Teil der Trauben aufgetreten, also ein Pilzbefall mit einer nochmaligen Steigerung der Süße, kann aus dem Most bei entsprechender Lagerzeit ein ganz edles Tröpfchen entstehen. Starbyte hat sich bei Kennern kundig gemacht und liefert dem Spieler eine durchaus authentische Aufstellung und Darstellung über die Kunst des Weinanbaus in Deutschland, wenn auch zum Teil mit pauschalisierten Angaben. So können ein bis vier Spieler auf einem jeweils 10 ha großen Weingut in verschiedenen Anbaugebieten Deutschlands um die Wette keltern, denn Ziel des Spieles ist es, mit dem ererbten Gut und 40.000 DM Anfangskapital zum ersten Vorsitzenden der Winzergenossenschaft aufzusteigen. Erreicht wird dies durch geschicktes Wirtschaften, der Teilnahme an Wettbwerben und natürlich durch Glück. Nur zu schnell erfrieren nämlich die Trauben in den kalten Monaten, wird die gesamte Ernte vernichtet. Der Bankrott naht zudem rasch, wenn Weinsorten mit langen Lagerzeiten angebaut wurden und die laufenden Kosten auch über einen Kredit nicht mehr getragen werden können. Erlaubt sind natürlich Tricks: Der Wein kann, zum Teil sogar legal, mit Zucker versetzt werden (beim Tafelwein). Gefährlicher sind da schon Methoden, die aus einem sauren Wein per Zukker- oder Wasserzusatz ein edles Erzeugnis machen. Taucht der Weininspektor unangemeldet auf, fliegt der ganze Schwindel auf, es sei denn, man hat den Beamten kräftig mit Geld geschmiert. Hilft dies alles nichts, bleibt noch die Sabotage des Eigentums der Konkurrenten.

Aber schon zu Spielbeginn wird es dem Winzer schwergemacht. So ist das Geld durch unumgängliche Ausgaben schnell ausgegeben. Die zehn Hektar Anbaufläche sollten deshalb zunächst nur zur Hälfte bepflanzt werden, denn sonst wird man von den Folgekosten (Personal, Erntemaschinen, Flaschen- und Lagerbedarf) aufgefressen. Weiterhin ist es sehr zu empfehlen, zunächst nur Reben mit kurzer Lagerzeit anzubauen, die trotzdem hohe Punktzahlen des staatlichen Prädikats erhalten können. Weinlaien und Gelegenheitskonsumenten des gegorenen Traubensatzes sind vor allen Dingen gefordert, genauestens die beigelegten Tabellen zu studieren, die wichtige Hilfsmittel bei unbekannten Termini sind. Schon ein paar Öchsle zuwenig können z.B. einen möglichen Spitzenwein bei fehlender Kenntnis der vorgeschriebenen Qualitäten zum Tafelwein machen. Eine traurige Vorstellung!



Stimmt das Wetter und vor allem die Wahl der richtigen Rebsorten, kann ein edles Tröpfchen entstehen.



Auf dem Weingut darf gepanscht werden . . .

„Winzer" spielt sich bei aller Detailtreue jedoch etwas zäh. Gerade in der Wachstumszeit der Sommermonate ist man lediglich damit beschäftigt, durch die Menüs zu „entern", um einfach nur die Spielrunde zu beschließen. Hinzu kommt, daß der Spielablauf der ST-Fassung durch umständliche Diskettenoperationen etwas mühsam wird, Grafik und Sound weit weniger als Durchschnitt sind. Die Spielfeatures sind geschickt angelegt, doch von allen anderen Wirtschafts-Strategie-Simulationen bereits bekannt. Ein weiteres Produkt mit diesem Aufbau ist schon etwas ermüdend. Ob uns demnächst die erste „Brauer"-Simulation ins Haus steht? ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (ST/PC VGA)	5/7
Anleitung	10
Spielaufbau	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

Pogo und der böse Onkel



NEBULUS 2

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Infernal Byte Systems/21st Century Entertainment, **Muster von:** siehe Hersteller.

Im Jahre 1987 schuf John M. Phillips *Nebulus,* ein unvergleichlich innovatives Spiel für die gängigen Achtbitter, das mit völlig neuem Konzept und neuer Programmiertechnik weltweit für Furore sorgte. Die simple Idee: Eine Spielfigur läuft über verzwickt angelegte Treppen einen Turm, der sich um seine eigene Achse drehen kann, bis zur Spitze empor. Die tolle Drehroutine und die verwirrenden Kreisbahnen gaben Nebulus jenen besonderen Reiz, der das Spiel zum Klassiker machte.

Als Held fungiert auch dieses Mal wieder Pogo, eine Art kleiner, grüner Frosch, der den „Bösen Onkel" schon wieder bekämpfen muß, um seine Rasse zu retten. Mag die Story auch ein bißchen mager sein, das Spiel ist jedenfalls üppig wie selten ausgestattet. Für die 16 Levels wurden 600 KB für den Sound und vier Megabyte an Grafiken erstellt; das Ergebnis kann sich sehen lassen. Jeder Turm beitzt ein feinsinnig gezeichnetes, farblich wunderschön abgestuftes Muster, dazu romantische Farbraster und Wasserspiegelungen. Die Erweiterungen des Gameplays: Pogo muß nunmehr nicht nur die Türme hinaufsteigen, sondern in jedem zweiten Level auch *herunter*! Die vermeintliche Erholung entpuppt sich jedoch schnell als Streß, denn bei den Down-Towers muß Pogo zusätzlich die beschädigten, grün eingefärbten Treppenstufen und Plattformteile reparieren, indem er darüberläuft. Das Level ist nur dann abgeschlossen, wenn Pogo das Fundament des Turmes ereicht und dabei mindestens 80% der Stufen repariert hat. Zur Belohnung darf Pogo nach jedem geschafften Level in eine Bonusrunde, in der er kräftig Gegenstände sammeln muß. Der Lohn der Mühe: Eine Zeitgutschrift fürs nächste Level.

Das Spiel bleibt jedoch trotz alledem sehr schwierig, denn zu den alten Gegnern sind neue hinzugekommen, die sich nur zerstören lassen, wenn versteckte Zeitzünder betätigt werden. Desweiteren müssen manche der Türen in einer bestimmten Abfolge durchquert werden, um schließlich an einer Stelle des Turmes herauszukommen, die weiter zum Ziel führt. Geheimnisvolle Effekte haben auch die Schalter: Sie verändern die Treppenstufen, schaffen neue Ausgänge für Türen oder lassen kleine Geschenkpäckchen erscheinen. In diesen Päckchen sind die dringend benötigten Extrawaffen erhalten, die ausgewählt, angewendet oder gesammelt werden können. So sollte man z.B. immer ein paar Schlüssel in Reserve haben, um verschlossene Türen zu öffnen. Die anderen Extras sorgen für die Vernichtung einiger Feinde, verbessern Pogos Sprungeigenschaften, schaffen zusätzliche Fahrstühle oder ermöglichen einen Gesamtüberblick. Doch selbst das geübteste Spielerauge wird die kleinen Gemeinheiten des Spiels nicht entdecken: Treppenstufen entstehen plötzlich aus dem Nichts, bröckeln ab oder erweisen sich als glitschige Rutschpartie. Dazu gibt's in den höheren Regionen der riesigen Türme noch heftigen Gegenwind.

Nebulus 2 kann für Einsteiger ganz schön frustig werden und ist auch für Profis (trotz vier Passwörtern) sicherlich eine harte Prüfung. Wer jedoch ein Spiel sucht, daß das eigene Können unermüdlich herausfordert, durch das eigenwillige Spielkonzept ungemein motiviert und glänzend durchgestylt ist, wird von Nebulus 2 begeistert sein. Selbst die nötigen Spielpausen können verschönert werden: Ein Soundmenü sorgt für Ohrenschmaus in Hülle und Fülle mit tollen Kompositionen. Noch besser geht's kaum! ■

Michael Suck



Romantische Ausblicke – 16 Level lang.

»Selten wurde ein erstklassiges Spielkonzept so konsequent weitergedacht wie bei NEBULUS 2, das gegenüber seinem Vorgänger sogar noch an Reiz gewinnt!«



Pogo auf Rundreise. Welcher Weg wird wohl zum Ziel führen?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Discount-Formel 1



F 1 G.P. CICUITS

System: C64/128, **empf. VK-Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Idea, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Formel 1 aus der Vogelperspektive, nichts umwerfend Neues, was uns IDEA mit F 1 G.P. CIRCUITS bietet. Auf neun verschiedenen Rennstrecken muß man sein Können im Vergleich mit zwanzig Konkurrenten unter Beweis stellen. Hierzu sucht man sich zu Anfang erst einmal ein Team und somit auch einen Wagen aus, wobei jeder Wagen bestimmte Vor-, und Nachteile hat. Nach der Eingabe seines Namens begibt man sich auf die erste Rennstrecke, um eine Qualifikationsrunde zu fahren, die wie in der echten Formel 1 über die Startposition im eigentlichen Rennen entscheidet. Das Renngeschehen bekommt man, wie schon eingangs erwähnt, von oben zu sehen, was das Aufkommen von richtigem Fahrgefühl praktisch ausschließt.

Daß das Auto im Verlauf des Rennens nicht besser wird, dürfte wohl jedem klar sein - jede Bandenberührung oder Kollision mit den Konkurrenten hinterläßt ihre Spuren, die während eines Boxenstopps beseitigt werden können. Auch muß man im Gegensatz zur richtigen Formel 1 ab und zu an die Box fahren, um aufzutanken. Diese Boxenstopps lokkern das eher langweilige Renngeschehen in angenehmer Weise auf.

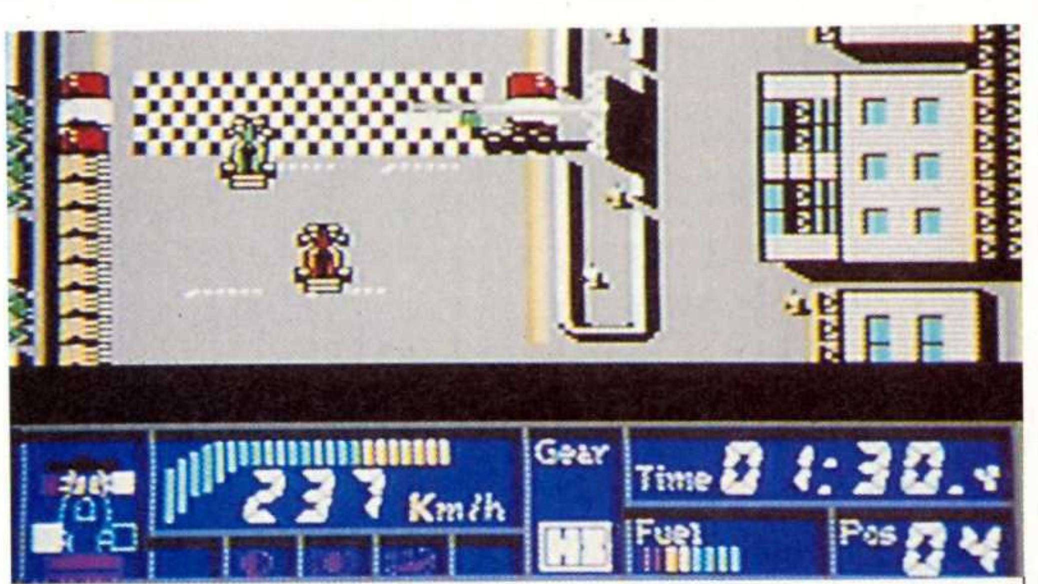
Die Optik des Games ist für 64'er Verhältnisse recht gut gelungen, obwohl die Autos eine Spur zu klein ausgefallen sind. Auch das Scrolling ist überraschend flüssig, während der Sound nicht zu überzeugen vermag. Die Anleitung (deutsch) ist gut gegliedert und ausführlich, weist jedoch einige, zum Teil recht amüsante Druckfehler auf. Als kleines Extra liegt der Packung ein Anstekker bei, der deutlich über dem Qualitätsdurchschnitt der sonst üblichen Beigaben liegt. Auch der Preis des Games, für weniger Betuchte ein sicherlich wesentliches Bewertungskriterium, kann mit 40 DM als günstig bezeichnet werden. Wer noch kein Autorennspiel aus der Vogelperspektive sein eigen nennt, sollte mal reinschauen.

■ *Dirk Fuchser*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Realitätsnähe	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Dirk (Chuck) Mansell rollt das Feld von hinten auf (C-64-Foto)



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade wird im Auftrag des AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom renommierten Hause MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. *(Erhebungszeitraum für ASM 8/9/91: 9. 5.–31. 5. 1991. Ermittelt von:* media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Railroad Tycoon	MicroProse
2.	(–)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
3.	(1)	Lemmings	Psygnosis
4.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Elvira	Accolade
6.	(4)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse
7.	(–)	Speedball II	Image Works
8.	(5)	Elvira	Accolade
9.	(6)	Glücksrad	Game Tek/IJE
10.	(–)	Winning Tactics	Anco

TOP 10 PC

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Lemmings	Psygnosis
2.	(2)	Silent Service II	MicroProse
3.	(–)	Elite Plus	Rainbird
4.	(–)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Railroad Tycoon	MicroProse
6.	(5)	Sim Earth	Ocean
7.	(6)	Wing Commander	Origin
8.	(–)	Space Quest III	Sierra
9.	(–)	Links	Access
10.	(4)	Glücksrad	Game Tek/IJE

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Elvira	Accolade
2.	(1)	Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works
3.	(2)	Der Preis ist heiß	Game Tek/IJE
4.	(3)	Glücksrad	Game Tek/IJE
5.	(6)	Back to the Future III	Image Works
6.	(–)	Beau Jolly's Big Box	UBI Soft
7.	(8)	North & South	Infogrames
8.	(–)	Turrican II	Rainbow Arts
9.	(–)	USS John Young Special	Magic Bytes
10.	(–)	Sim City	Maxis

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(–)	Elvira	Accolade
3.	(4)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse
4.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(–)	Turrican II	Rainbow Arts
6.	(–)	Cadaver	Renegade
7.	(2)	Their Finest Hour	Lucasfilm/R.A.
8.	(–)	Gods	Renegade
9.	(5)	Sim City & Populous	Infogrames
10.	(–)	Midwinter II	Rainbird

Einen echten ASM-Guru traf einer unserer treuen Leser in seinem Urlaub. Jener hatte trotz des seinerzeit umstrittenen Covers die ASM 2/91 auf seine Fahnen geschrieben. Wir sagen: Recht hat er!

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts werden aus Leserzuschriften ermittelt!



... und könnt Ihr mitmachen: schicht eine Karte mit Euren Leser-, Grafik- und Sound-Charts an:
ASM Charts
Postfach 870
3440 Eschwege
LOS!!!

LESER-CHARTS — TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(–)	Indiana Jones 3 – Adventure	Lucasfilm/R.A.
5.	(–)	Railroad Tycoon	MicroProse
6.	(–)	Wing Commander	Origin
7.	(3)	Eye of the Beholder	SSI

GRAFIK-CHARTS — TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(6)	Elvira	Accolade
4.	(–)	Space Quest IV	Sierra
5.	(–)	Turrican	Rainbow Arts
6.	(4)	Eye of the Beholder	SSI
7.	(–)	Xenon II	Image Works

SOUND-CHARTS — TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(–)	Turrican	Rainbow Arts
3.	(1)	Beast	Psygnosis
4.	(3)	Lemmings	Psygnosis
5.	(7)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
6.	(4)	Xenon II	Image Works
7.	(–)	Wings of Death	Thalion

'Teuflisch gute Spiele'

„Das, oder zumindest etwas in dieser Art soll 'Infernal Byte Systems' bedeuten", lacht mich Stefan Schulze an. „Einen tieferen Sinn hat das nicht, aber dafür klingt es gut wie wir finden." Seit 1989 sind die fünf 'Infernalischen' im Geschäft. In dieser Zeit hat das Team, bestehend aus vier Programmierern und einem Grafiker, neben dem einen oder anderen im Sande versunkenen Programm auch Titel wie Masterblazer und Nebulus 2 auf die Beine gestellt.



v.l.n.r.: Andreas, Flori, Tobias, Stefan & Thomas.

Knapp eineinhalb Stunden ist man von Eschwege nach Hildesheim unterwegs, mit Rückenwind geht's etwas schneller. Ich bin mal wieder auf der Straße, Programmierer besuchen und ausquetschen.

Etwas später sitzen wir zu sechst beim Chinesen in der Runde: Stefan Schulze, Thomas Schulz, Florian Sauer, Andreas Lautensack, Grafiker Tobias Prinz und meine Wenigkeit. Die Themen kreisen um alles, nur nicht um das, worüber wir eigentlich reden wollten, und so kommt es erst andernorts zu einer eingehenderen Befragung.

ASM: Den Einsteig haben wir. Jetzt erzählt mal ein bißchen was.

Stefan: Im Grunde genommen waren wir damals bei der Gründung von IBS mehr eine Interessengemeinschaft für Amiga-Programmierung. Wir haben uns regelmäßig getroffen, Erfahrungen ausgetauscht und so weiter. Ein paar Demos haben wir auch geschrieben, und irgendwann entstand so die Idee, anstatt von Demos mal Spiele zu coden.

Florian: Die erste Idee, die dann so im Raum schwebte, war, eine Amiga-Fassung von Paradroid zu machen. Wir haben uns damals an

Infernal Byte Systems

Florian Sauer
Jahrgang: 1969
Computer: C-64, Atari 800XL, Amiga
Programm: Nebulus 2
Schule/Beruf: Abi, Zivildienst
Hobbies: Musik, mein Karnickel
Vorlieben: gute Codierungen, Geschichte, Ruhe, Natur, Argasm
Abneigungen: Autos, die schnell rosten
Wünsche: Daß das Lynx nicht untergeht

Stefan Schulze
Jahrgang: 1969
Computer: Atari 800XL, Amiga, 386er
Programm: Battle of Britain (Amiga), ein Projekt derzeit in Arbeit
Schule/Beruf: Abi, Informatik-Studium
Hobbies: Kino, Sport (Badminton & Squash), SF & Fantasy
Lieblingsspiele: Ultima VI (PC), Lemmings (Amiga), Shanghai (Amiga), M.U.L.E. (XL)

Andreas Lautensack
Jahrgang: 1971
Computer: C-64, Amiga
Programm: Gordian Tomb, zwei Projekte in Arbeit
Schule/Beruf: demnächst Fachoberschule
Hobbies: Fitnesstrip (Bodybuilding, Jogging, Schwimmen), Video
Vorlieben: Alles von King, Asimov und Farmer

Thomas 'Schulle' Schulz
Jahrgang: 1970
Computer: Atari 400, Atari 800XL, C-64, Amiga, 386er
Programm: Masterblazer, ein Projekt in Arbeit
Schule/Beruf: Abi, Informatik-Studium
Hobbies: Freundin, Gammeln, Videos (Star Wars, HGTTG), Musik (NDW, B-52s, Doro), Lesen (Adams, Asimov)
Vorlieben: Wing Commander (PC), Shanghai II (PC), Lemmings (Amiga)
Abneigungen: Schleimer, EGA-Grafik
Besonderheiten: Ist im Gegensatz zum Rest von IBS der Meinung, ein ganz normales Leben zu führen

Tobias Prinz
Jahrgang: 1971
Computer: ZX 81, Amiga
Programm: Nebulus 2
Schule/Beruf: Zivildienst
Hobbies: Comics, gute Filme & Musik (Lemmonheads, Hüsker Dü)
Vorlieben: Splatterfilme, gute Filme allgemein (Brazil, Betty Blue), Monsteranimationen machen
Abneigungen: Hintergrundgrafiken machen müssen

Hewson gewandt, und die waren auch nicht abgeneigt. Also machten wir uns an die Arbeit. Irgendwann hieß es dann, als wir schon fleißig am machen waren, daß Andrew Braybrook doch selber mit Paradroid '90 vorne lag. Danach hat man uns angeboten, Nebulus 2 zu machen, was schließlich auch geschehen ist (Anm. d. Red.: Test in dieser Ausgabe! Das Ergebnis kann sich sehen lassen!).

Stefan: Ungefähr gleichzeitig mit diesem Projekt ging auch die Arbeit am Amiga-M.U.L.E. los. Das ist zwar schon kräftig gereift, aber ich habe soviel mit meinem Studium zu tun, daß dieses Projekt sich hingezogen hat. Ich habe es erst einmal zugunsten eines anderen, einer mächtig überarbeiteten Variante von Moon Patrol, zurückgestellt. Unter Umständen wird M.U.L.E. von einem anderen Programmierer (Anm. d. Red.: Es ist Sowieso Sowieso von Factor 5) mit Grafik und Sound, die jetzt schon fertig sind, gemacht mal sehen.

Thomas: Etwas später ging auch die Arbeit an Masterblazer los. Das war sowieso witzig. Ich hatte so zum Spaß angefangen, Ballblazer für mich privat zu programmieren. Das hab' ich mal dem Julian gezeigt, und eine Woche später kam ein Anruf, daß Rainbow Arts noch Programmierer für eine professionelle Umsetzung sucht. Die Erstellung an sich war aber ein ziemliches Heckmeck. Mal kam ich mit der Programmierung nicht voran, weil ich keine Grafik hatte, dann kam soviel Grafik auf einmal, daß ich nicht mehr wußte, wohin damit. Als der Master-Termin immer näher rückte, ging ich mit Sack und Pack drei Wochen nach Düsseldorf und codete das Ding dort fertig. Es ist schon vorteilhaft, wenn man den Grafiker gleich vor Ort hat, und alle paar Tage kam dann auch Chris Hülsbeck mit einer neuen Version seiner TFMX-Abspielroutine. . . , ja, und Abi hab' ich damals auch noch gemacht es war schon eine bewegte Zeit, so alles in allem.

Das Gruppenlogo: echt teuflisch

ASM: Der Laden läuft also. Klingt fast so, als hättet Ihr in dem, was Ihr derzeit macht, schon Eure Erfüllung gefunden.

Stefan: Nein, das nicht. Unser gemeinsamer Traum ist es, irgendwann einmal eine eigene Firma zu haben, um Automatenumsetzungen und Konsolenspiele zu programmieren. Schätzungsweise wird das aber ein Traum bleiben.

ASM: Was passiert bei Euch neben den 'großen' Titeln noch? Habt Ihr überhaupt noch Freizeit?

Andreas: 'Nebenbei' programmiere ich z.B. Spiele wie 'Gordian Tomb' für Diskettenmagazine. Derzeit arbeite ich an einem Ballerspiel und einer Konvertierung. Freizeit? Nun, im Grunde genommen programmieren wir in unserer Freizeit, aber auch für andere Dinge bleibt neben den Hauptbetätigungen wie Studium oder Zivildienst noch Zeit.

ASM: Na, da werden wir ja sicher noch einiges von Euch zu sehen bekommen. So, und jetzt sehen wir uns Eure IDs an. Danke für Gespräch und Zeit! ■

Uli




GAME NETWORK (EUROPE)
SALES DESK
Unit 9,
Mid Kent Shopping Centre,
Maidstone,
Kent ME16 OXX
Phone 00 44 622 674692
Faxline 00 44 622 766002

NEUESTE SPIELE FÜR GAMES CONSOLES



MÜDE MIT WARTEN AUF DIE NEUESTEN SPIELE
LEERE VERSPRECHUNGEN
UNMÖGLICH DIE GESTELLE ZU FÜLLEN

DIE WARTEZEIT IST UM!

NUR GAME NETWORK KANN IHNEN HELFEN...

SENDUNG AM FOLGENDEN TAG
EUROPA EXPORT
REGLELMÄSSIGER TELEPHON-VERKAUF
WETT-PREISE
GROSSE RESERVE

WIR VERSCHICKEN AM GLEICHEN TAG VON DER U.S. AN UNSERE GROSSEN KUNDEN
REGELMÄSSIGE PROMOTIONEN
GRATIS DEALER PACK
NEUESTE ZUBEHÖRTEILE

Wir sind eine Amerikanische Firma und halten ein von den grössten Reserven-Lagern von U.S. VIDEO GAMES. Telephonieren Sie bitte 44 622 674692 jetzt für den Gratis Dealer Pack.

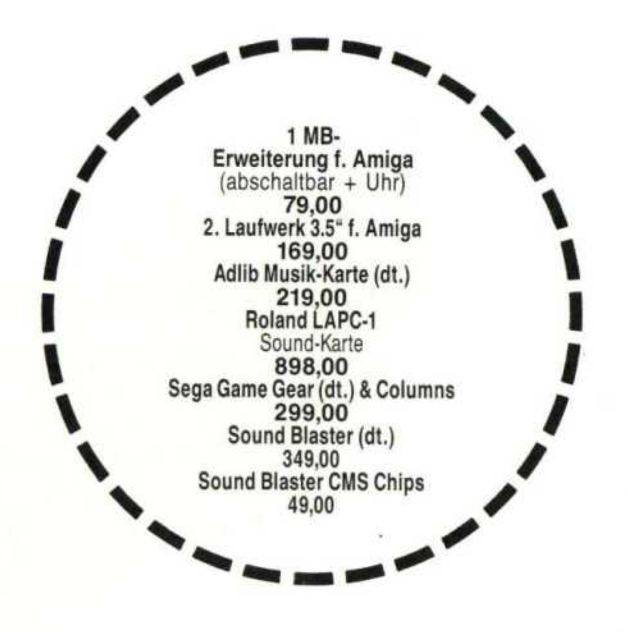


	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
3D Construction Kit (dt.)	109.00	99.00	109.00	69.95
'NAM "1965-1975" (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Armalyte (dt.)	59.95	--.--	--.--	49.95
Armor Alley	--.--	--.--	69.95	--.--
Armour-Geddon (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Back to the Future 3 (dt.)	59.95	59.95	59.95	37.95
Bane o.t. Cos. Forge (Amiga 1MB)	74.95	--.--	79.95	--.--
Bard's Tale 3 (dt.)	59.95	--.--	69.95	44.95 (engl.)
Battle Chess 2 (dt.)	59.95	--.--	69.95	--.--
Bill and Ted's Excellent Adv. (dt.)	--.--	--.--	74.95	--.--
Blue Max - Aces of war	72.95	--.--	79.95	--.--
Brat	59.95	59.95	--.--	--.--
Buck Rogers (dt.)	89.95	--.--	89.95	59.95 (engl.)
Bundesliga Manager (dt.) *	52.95	52.95	59.95	39.95
Bundesliga Manager Prof. (dt.) *	--.--	--.--	--.--	--.--
Cadaver (dt.)	66.95	66.95	--.--	--.--
California Games 2	--.--	--.--	69.95	--.--
Centurion - Def. of Rome (dt.)	59.95	--.--	69.95	--.--
Cham. o. Krynn (dt.) Amiga 1MB	66.95	--.--	72.95	59.95
Champion of the Raj (dt.)	64.95	64.95	64.95	--.--
Chaos str. back (dt.) Amiga 1MB	64.95	59.95 (engl.)	--.--	--.--
Chuck Rock (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Command H.Q. (dt.)	--.--	--.--	84.95	--.--
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72.95	69.95	72.95	59.95
Darkman (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Das Boot	72.95	--.--	79.95	--.--
Das Lucasfilm-Games Buch (dt.)	29.80	29.80	29.80	29.80
Death Kn. o. Krynn (Amiga 1MB)	72.95	--.--	72.95	59.95
Deuteros (dt.)	74.95	74.95	--.--	--.--
Drachen von Laas (dt.)	59.95	64.95	64.95	--.--
Dragon Wars (dt.)	69.95	--.--	74.95	44.95
Duck Tales (dt.)	66.95	--.--	66.95	--.--
Dungeon Master (dt.)	69.95	69.95	--.--	--.--
Elite Plus (dt.)	--.--	--.--	84.95	--.--
Elvira (dt.) (Amiga 1MB)	74.95	74.95	99.00	54.95
England Championship Spec. (dt.)	59.95	59.95	59.95	39.95
F-14 Tomcat (dt.)	--.--	--.--	89.95	--.--
F-15 Op. Desert Storm Scenario	--.--	--.--	44.95	--.--
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74.95	74.95	84.95	54.95
F-19 St. Fighter 2 - Nighthawk (dt.)*	--.--	--.--	V.mö.	--.--
Gods (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Golden Axe (dt.)	59.95	59.95	69.95	38.95
Great Courts 2 (dt.)	66.95	66.95	V.mö.	--.--
Gunship 2000 (dt.) *	--.--	--.--	V.mö.	--.--
Hägar (dt.)	59.95	--.--	--.--	--.--
Hero Quest (Gremlin)	59.95	59.95	69.95	39.95
Hillstreet Blues (dt.)	66.95	66.95	66.95	--.--
Hunter (dt.)	74.95	74.95	--.--	--.--
Indiana Jones 3 (dt.) Adventure	66.95	66.95	74.95	--.--
Jet Fighter 2	--.--	--.--	89.95	--.--
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24.95	24.95	--.--	--.--
Kick Off 2 (dt.)	54.95	54.95	69.95	39.95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	32.95	32.95	--.--	--.--
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	19.95	19.95	--.--	--.--
King's Quest 5	V.mö.	V.mö.	87.95	--.--
			VGA 99.00	
Last Ninja 3 (dt.)	V.mö.	V.mö.	--.--	39.95
Legend of Faerghail (dt.)	66.95	66.95	74.95	--.--
Leisure Suit Larry Badetuch	29.95	29.95	29.95	29.95
Lemmings (dt.)	59.95	59.95	74.95	--.--
Links (dt.)	--.--	--.--	87.95	--.--
Links Bountiful, Firest., Bayhill Pinehurst Course je	--.--	--.--	36.95	--.--
Logical (dt.)	54.95	54.95	59.95	39.95

	AMIGA	ATARI ST	IBM	C64 Disk
M 1 Tank Platoon (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Manchester United Europe (dt.)	59.95	59.95	V.mö.	39.95
Maniac Mansion (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95
Mar. Andr. Racing Chall. dt.	--.--	--.--	72.95	--.--
Martian Dreams (dt.)	--.--	--.--	79.95	--.--
Midwinter 2-Fl. o. Freedom dt.	V.mö.	79.95	V.mö.	--.--
Mig-29 (dt.)	79.95	79.95	79.95	--.--
Monster Business (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Monster Pack (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
P. P. Hammer (dt.)	59.95	--.--	--.--	--.--
PGA Tour Golf (dt.)	59.95	--.--	69.95	--.--
Pirates! (dt.)	59.95	59.95	64.95	49.95
Player Manager (dt.)	49.95	49.95	--.--	--.--
Pool o. Radiance (dt.) Amiga 1MB	69.95	--.--	69.95	59.95
Power Monger (dt.)	69.95	69.95	V.mö.	--.--
Power Up (5 Spiele)	72.95	72.95	--.--	49.95
Prehistorik (dt.)	59.95	59.95	59.95	--.--
Quest for Glory 2 (Amiga 1MB)	87.95	--.--	89.95	--.--
R-Type 2 (dt.)	64.95	64.95	--.--	--.--
Railroad Tycoon (dt.)	74.95	*79.95	89.95	--.--
Red Baron (dt.)	*89.95	--.--	89.95	--.--
Return of Medusa (dt.) *	66.95	66.95	74.95	44.95
Shadow Dancer (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Sands of Fire	--.--	--.--	69.95	--.--
Secret of the Silver Blades	72.95	--.--	72.95	59.95
Silent Service 2 (dt.)	V.mö.	V.mö.	84.95	--.--
Sim City (dt.)	--.--	--.--	--.--	49.95
Sim City & Populous (dt.)	74.95	74.95	74.95	--.--
Sim City Future & Anc. Cities je	37.95	--.--	37.95	--.--
Sim Earth (dt.)	V.mö.	V.mö.	94.95	--.--
Space Quest 3 (dt.) Amiga 1MB	87.95	--.--	87.95	--.--
Space Quest 4 (EGA o. VGA)	V.mö.	--.--	89.95	--.--
Speedball 2 (dt.)	64.95	64.95	--.--	--.--
Spirit of Adventure (dt.)	66.95	66.95	74.95	*44.95
Stellar 7 (dt.)	59.95	--.--	59.95	--.--
Super Monaco Grand Prix (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Supercars 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
SWIV (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Teenage Mut. Hero Turtles (dt.)	64.95	64.95	74.95	42.95
Test Drive 2 Collection (dt.)	74.95	--.--	84.95	64.95
The Secr. o. Monkey Island (dt.)	69.95	69.95	74.95	--.--
			VGA 89.95	
Their finest hour (dt.)	69.95	69.95	69.95	--.--
Toki (dt.)	59.95	59.95	--.--	--.--
Trans World (dt.)	66.95	66.95	74.95	42.95
Turrican 2 (dt.)	59.95	59.95	--.--	39.95
Ultima 6	V.mö.	V.mö.	79.95	59.95
U.M.S. 2 - Nations at war (dt.)	74.95	74.95	89.95	--.--
Warlords (Amiga 1 MB)	59.95	--.--	69.95	--.--
Wing Commander	V.mö.	--.--	74.95	--.--
Wing Com. Miss. Disk 1+2 je	--.--	--.--	37.95	--.--
Wing Commander 2 (dt.) *	--.--	--.--	89.95	--.--
Wing Comm. 2 Sp. Acc. Pack *	--.--	--.--	39.95	--.--
Winzer (dt.) *	66.95	66.95	74.95	44.95
Wolfpack (dt.) Amiga 1MB	74.95	--.--	94.95	--.--
Wonderl. (dt.) Amiga+ST 1MB	72.95	72.95	87.95	--.--
X-Copy Prof. & Hardw. (dt.)	79.95	--.--	--.--	--.--
Zak Mc Kracken (dt.)	66.95	66.95	66.95	54.95

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V.mö. = siehe oben
* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
(dt.) = Deutsche Version oder Anleitung

3-D Construction Kit (dt.) **(Amiga, IBM-PC)**	**109,-**
Cadaver 2 - The Pay-Off (dt.) **(Amiga, Atari ST)**	**39,-**
Castles (dt.) **(IBM-PC)**	**80,-**
Centurion - Defender of Rome (dt.) **(Amiga)**	**59,-**
Chuck Yeager's Air Combat (dt.) **(IBM-PC)**	**80,-**
Eye of the beholder **(Amiga, IBM-PC)**	**70,-**
F-15 Strike Eagle II (dt.) **(Amiga, Atari ST, IBM-PC)**	**79,-**
Flight of the Intruder (dt.) **(Amiga, Atari ST)**	**84,-**
Gateaway to the Savage Frontier **(IBM-PC)**	**70,-**
Heart of China **(IBM-PC)**	**89,-**
Manchester United Europe (dt.) **(Amiga, Atari ST)**	**59,-**
Martian Dreams (dt.) **(IBM-PC)**	**79,-**
Railroad Tycoon (dt.) **(Amiga)**	**75,-**
Spirit of Adventure (dt.) **(Amiga, Atari ST)**	**67,-**



So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Bachler - Computersoftware

Postfach 1113/Blücherstr. 24
D-4290 Bocholt

Telefon-Nr.:

0 28 71 / 86 31,
18 30 88 + 18 06 37

Ein neues Rollenspielzeitalter hat begonnen...



Können Sie sich ein Rollenspiel vorstellen, das neben unglaublicher Komplexität ein realistisches Eigenleben aller Charaktere, 4 unabhängige Parties bis zu je 7 Personen, interaktive und variierende Story, sowie 3-D Grafik bietet - und das alles auch noch komplett in deutsch?
Wir konnten es bisher auch nicht.

- 9 Dungeons bis zu 7 Leveln, 4 Städte mit dynamischem, realistischem Eigenleben
- Über 200 Inseln, die mit dem Schiff erreichbar sin
- 32 Charakterklassen, 11 Rassen, über 200 Zaubersprüche und -tränke
- Hunderte NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere); alle mit Eigenleben und künstlicher Intelligenz
- Tag+Nacht-Wechsel und Wettereinflüsse wirken sich auf das Spielgeschehen aus
- Vollanimierte Charakterbilder, die sich dem Alter, Geschlecht und Zustand anpassen

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thali AG.
Produktvorstellungen und -informationen jetzt auch unter BTX Nr. *63636

Blubber geben sich die Ehre



TRADERS

System: Amiga (getestet), **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Linel, Appenzell (Schweiz), **Muster von:** Hersteller.

Von LINEL kommt ein Spiel, bei dem, wie schon so oft, fleißig gehandelt werden darf. Nur dreht es sich bei den Waren keinesfalls um bekannte Dinge, sondern um MabbaRosen, PolmiHasen, WasserBecken, Raketen und JojiParfum. Ort des Geschehens ist ein ferner Planet namens FAT-STAR, die Bewohner heißen BLUBBER, und das Spiel, in dem alles zusammen vorkommt, trägt den Namen TRADERS.

Es geht darum, möglichst viel Gewinn zu erzielen (was sonst?) und sich somit einen Ehrenplatz in Austr-Alien zu verdienen. Doch so leicht ist das nicht, vor allem dann, wenn man alleine gegen den Computer spielt, der in diesem Fall gleich drei Konkurrenten auf einmal stellt. Selbstredend lassen sich auch alle vier Plätze mit Menschen besetzen, aber wer hat schon ständig Mutter, Vater und Bruder zur Hand?

Grundstück zu verkaufen

Zunächst muß sich der Blubber auf dem Spielfeld (dessen Größe sich vorher einstellen läßt) Grundstücke aneignen. Nachdem er sein Häuschen aufgestellt hat, wählt er eine der vier Anbauarten.

Als erstes wären die Hasen zu nennen, die den ganzen Tag nichts anderes tun, als nach Wasser zu graben. Dieses läßt sich später verkaufen oder für eigene Zwecke benutzen.

Um die possierlichen Tierchen zu fangen, bedarf es des JojiParfums, ihre Nahrung besteht aus MabbaRosen (Anbauart Nr. 2), die allerdings nur in den WasserBekken (Nr. 3) wachsen, sofern dieses außerdem mit JojiParfum angereichert ist. Und genau diese Blumen produzieren jenes Parfum, das für den weiteren Spielablauf so wichtig ist.

In einer Einkaufssequenz kann man seinen Mitspielern alles abkaufen und selbst seine Waren anbieten, doch muß man sich schnell entscheiden, denn die Geschäfte sind nur kurzzeitig geöffnet.

Der Herrscher will Schnecken

Dies alles wäre ja gar nicht so schlimm, gäbe es nicht noch FATMIKE, den Herrscher des Planeten. Jener verlangt von seinen Bewohnern eine sogenannte Schnecken-Abgabe, quasi eine Art Steuer. Schnecken findet man wiederum auf anderen Planeten, was zur Folge hat, daß einige Felder mit Raketen bestückt werden müssen, die dann in einer entsprechenden Sequenz gen Weltall fliegen.

Leider sind aber einige Planeten mit Piraten besetzt, die grinsend ihre Kanonen laden und die ankommenden Raumschiffe zerstören. Der Schneckenvorrat reduziert sich auf ein Minimum, so daß irgendwann die Steuer nicht mehr bezahlt werden kann. Geschieht dies dreimal, wird ein Grundstück enteignet.

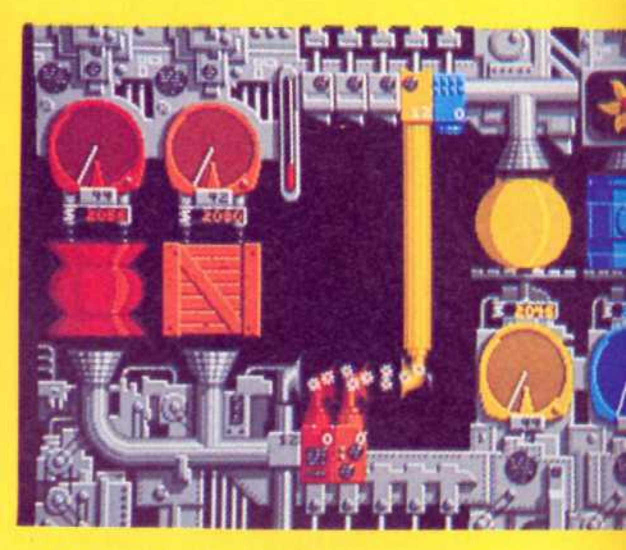
Andererseits aber gibt es die Möglichkeit, durch ein Lottospiel sein Kapital zu erhöhen. Ab und zu gibt es Katastrophenmeldungen, die für einen Mitspieler negativ, für einen anderen positiv sind. Auch das Wetter spielt eine wesentliche Rolle für den Ertrag aus seinen Grundstücken.

Ein paar Worte muß ich zur Anleitung sagen: Nicht nur, daß ohne sie das Spielen zum Abenteuer wird (gib Raubkopierern keine Chance, hehe), sie ist obendrein ungemein witzig geschrieben. So muß eine Anleitung sein: Informativ, gut lesbar und veständlich. Mir ging es zumindest so, daß ich sie regelrecht „verschlungen" habe. Sie ist fast noch besser als das Spiel selbst, was im Endeffekt zu der ungewöhnlich hohen Bewertungsnote führte.



Auf dieses Feld könnt Ihr bauen!

Über die Grafik kann man geteilter Meinung sein. Nicht, daß sie schlecht wäre, aber man wird sich schwer tun, bevor man überhaupt richtig durchblickt, was einem beispielsweise in der Einkaufssequenz gezeigt wird. Bei dem Spieltempo (die Uhr läuft unerbittlich mit, wahlweise zwischen zehn und 30 Sekunden dauert dieser Programmteil) wird man wahrscheinlich erstmal wie der Ochse vorm Berg stehen.



Vier Level sind zwar nicht gerade die Welt, aber angesichts der hohen Schwierigkeit wird man ganz schön lange brauchen, um diese Stufe zu erreichen, wo dann ALLE Möglichkeiten ausgeschöpft werden. Dann nämlich kommt hinzu, daß Sabotageroboter gegnerische Felder ausräumen, Saphirhandel betrieben wird und vieles mehr.

Am besten, Ihr schaut Euch das Teil selbst mal an. Wer ein gutes Handelsspiel sucht, kann getrost zugreifen. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	12
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

ALLES WIE GEHABT



LETHAL ZONE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** 19.80 DM, **Hersteller:** Amiga Fun/IBS, **Muster von:** Computec-Verlag, 8501 Schwarzenbruck

Allmonatlich bringt der CT-Verlag im Rahmen seiner Diskettenmagazinreihe „Amiga Fun“-Spiele zum Niedrigpreis in die Läden. In der Oktoberausgabe ist es diesmal das Ballerspielchen Lethal Zone.

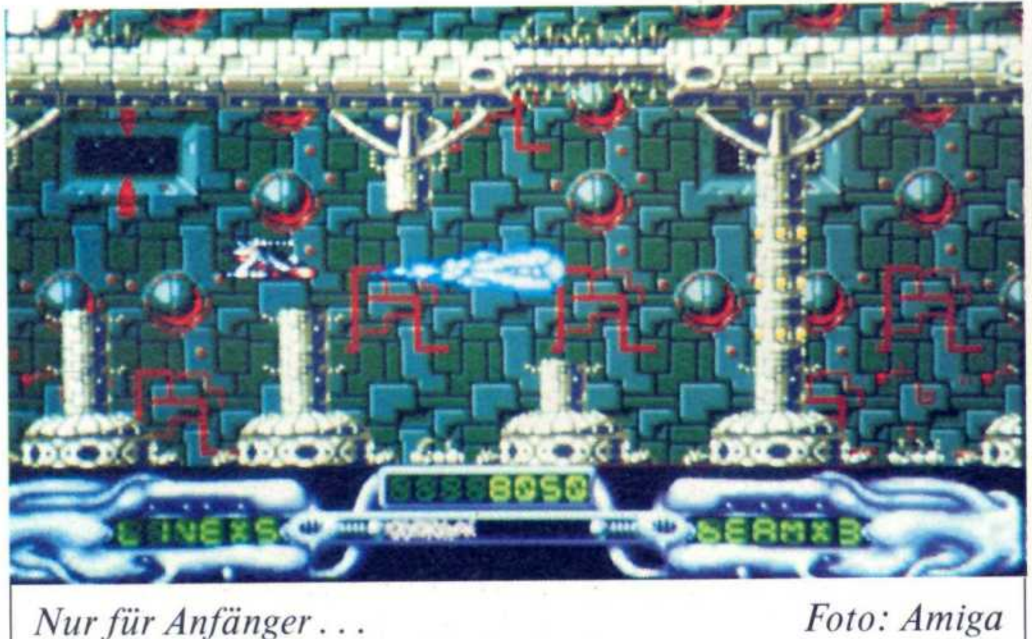
Ein Raumschiff muß sich durch vier, sich in Aussehen, Aufbau und Farbe unterscheidende, Level kämpfen, an deren Ende jeweils ein Obermufti abzuschießen ist. Zuvor lauern Gegnersprites und Laserfallen, aber auch Extras wie Bonus-Beams, Energievorratshilfen und doppelte Schußkraft können aufgesammelt werden.

Neben sauberem Parallax-Scrolling und äußerst guter Grafik gibt es in jedem Level andere Landschaften und andere Gegner. Im ersten aller vier Möglichkeiten fliegt Ihr durch eine Weltraumlandschaft, in der Ihr von futuristischen Raumschiffen angegriffen werdet. Level 2 bietet Kristalle ringsum und genetisch veränderte, fliegende Käfer. Im dritten Level schwirren Euch Raumschiff-Teile um den Kopf, während beim letzten Roboterfans optisch auf ihre Kosten kommen. Außerdem bietet jede Ebene eine eigene Melodie neben den üblichen FX, die über dem Durchschnitt liegt.

Man darf nicht vergessen, daß das Ganze nur einen Zwanziger kostet. Unter diesem Gesichtspunkt kann ich dem Anfänger durchaus raten, sich das Teil in die Floppy zu schieben. Profis werden das Game freilich mehr als „spielbares Demo“ ansehen.

Was die Programmierer angeht, so werde ich den Verdacht nicht los, daß zumindest ein oder zwei „Profis“ am Werk waren (zumal es sich um die Konvertierung eines C-64-Spieles handelt). Oder es sind äußerst talentierte Grafiker am Werk gewesen, von denen man vielleicht noch hören wird. Warten wir es also ab ...

Klaus Trafford



Nur für Anfänger ... *Foto: Amiga*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Rommelplatz



AFRIKA-KORPS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

Der Krieg in der Wüste Nordafrikas ist das Thema dieser historischen Simulation, bei der sich die britische achte Armee und das deutsche Afrika-Korps gegenüber standen. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er in die Rolle von Montgomery oder die von Rommel schlüpfen will. In der Rolle Montgomerys hat man die Aufgabe, den deutschen Vormarsch zu stoppen, wenn man Rommels Part übernimmt, ist die Eroberung Alexandrias das Ziel.

Zu Anfang befehligt man nur eine Division mit sechs Untereinheiten. Die Befehlsausgabe wird entweder mit der Maus oder über die Tasten abgewickelt, in dem man die betreffende Division anwählt und ihr entweder einen Angriffs-, oder Verteidigungsbefehl erteilt. Dieser Befehl wird dann noch durch die Angaben, welcher Truppenteil die Flanken oder das Zentrum bildet, spezifiziert. Am Schluß der Befehlsausgabe wird dann noch so etwas wie ein „allgemeiner Trend" eingegeben, der festlegt, wie sich die Truppen im Gefecht verhalten sollen, das heißt ob sie bei einem Sieg nachrücken sollen oder ihre erreichte Position halten. Umgekehrt legt diese Angabe auch das Verhalten der Truppen bei einer Niederlage im Gefecht fest: Entweder ziehen sie sich zurück, oder verteidigen ihre Stellungen bis zum letzten Mann. Leider sind dies auch schon alle wesentlichen Optionen, die dem Spieler zur Steuerung seiner Truppen im Gefecht zur Verfügung stehen. Für eine historische Simulation scheint mir dies zu wenig zu sein. Außerhalb des Gefecht stehen natürlich noch einige Optionen mehr zur Verfügung. Mit ihrer Hilfe werden Nachschub, Ersatztruppen und Informationen über die einzelnen Truppenteile verwaltet. Trotzdem hat man nach meinem Dafürhalten nicht genug Möglichkeiten die Truppen in der Schlacht zu lenken, zumal sie mitunter machen, was sie wollen. Sehr umständlich ist auch die Bedienung ausgefallen: Einzelne Divisionen können nicht direkt auf der Karte angeklickt werden, sondern müssen in einem unterhalb der Karte angebrachten Auswahlbalken aufgerufen werden. Diese unhandliche Verfahren erweißt sich als ziemlich fummelig. Die Anleitung (englisch) muß sich ebenfalls einige Kritik gefallen lassen: Sie ist zu knapp ausgefallen und weist einige Druckfehler auf. Auch das Heftchen mit den Erläuterungen zur Geschichte ist vom Umfang her einfach unterdimensioniert. Auf jeden Fall wird es dem historischen Anspruch, den dieses Game für sich reklamiert, in keinster Weise gerecht.

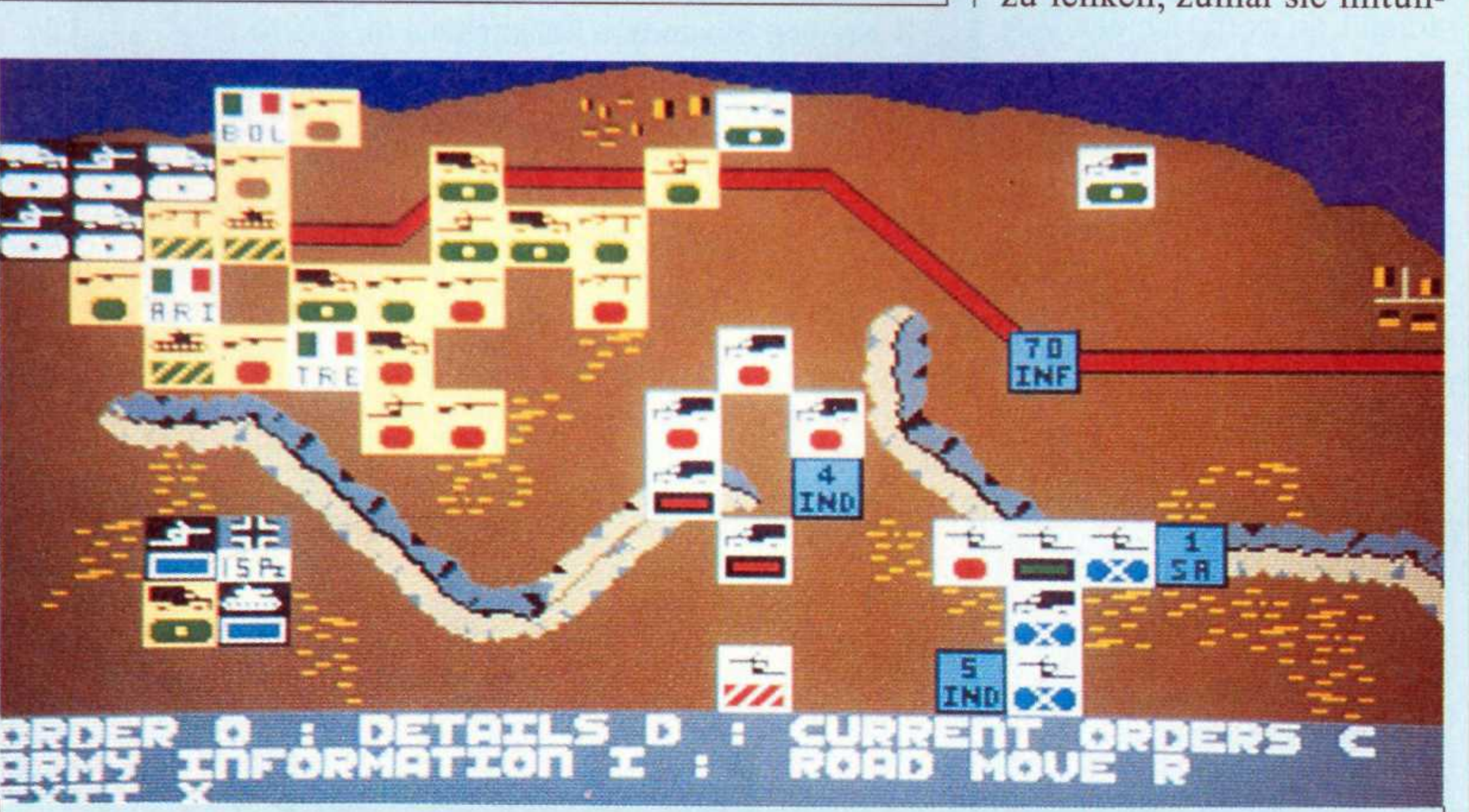
Übersicht im Großen . . .

Die Grafik steht anderen Games dieser Art nicht nach, man kann sie als gut bezeichnen. Auf wie auch immer gearteten Sound wartet man jedoch vergeblich.

Trotz all dieser Kritik geht doch von der Möglichkeit, die Geschichte umzuschreiben, eine gewisse Faszination aus. Bei meinen ersten Versuchen, die ich in der Rolle von Erwin Rommel unternommen hatte, stand ich nach vierzig Spielrunden bereits vor den Toren von Alexandria.

Ob einem diese Game nun zusagt oder nicht, ist sicherlich eine Frage des persönlichen Geschmacks, weshalb ich einfach keine andere Empfehlung aussprechen kann als die, sich das Spiel vor dem Kauf erst einmal anzuschauen. ■

Dirk (Wüsten-) Fuchser



. . und im Detail, wo laufen sie denn?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	4
Spielaufbau	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

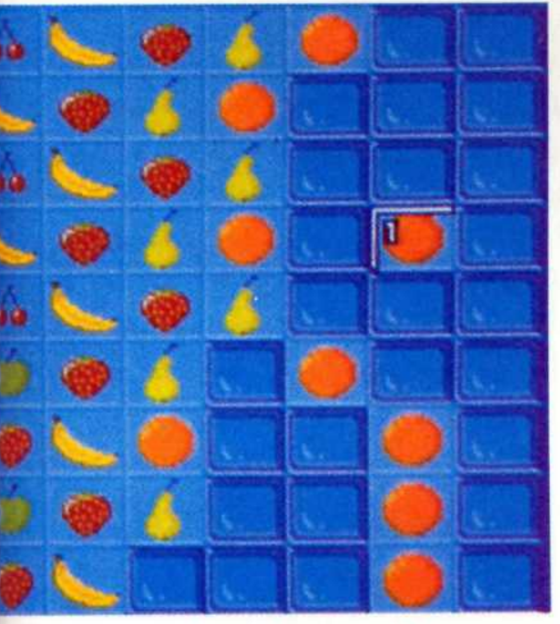
Gehirnakrobatik



BRAIN ARTIFICE

System: PC, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis** ca.60 DM, **Hersteller:** Soft Enterprises, 3579 Gilserberg, **Muster von:** Hersteller.

Ein Schiebepuzzlespiel versuchen die Newcomer aus dem hessischen Gilserberg an den Mann/die Frau zu bringen. Zumindest im Umfang weiß sich BRAIN ARTIFICE vom Gros des Genres zu unterscheiden: 500 (fünfhundert!) Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad von kinderleicht bis fast unlösbar bietet das Game nebst Ein- und Zwei-Spieler-Modus an **einem** Computer. Ferner können bis zu acht Spieler an mehreren (durch serielles Kabel verbundene) Rechner



gegeneinander als Liga antreten, wobei das benutzte System keine Rolle spielt.

Spielerisch ist das Ganze zumindest in den ersten Levels nicht allzu berauschend, da es zu einfach zu lösen ist. Eine bestimmte Anzahl gleicher Spielsteine muß zusammengefügt werden, um eine Mauer zu bilden. Schwierigkeiten gibt es meistens dann, wenn die Steine bereits nach einigen Zügen zusammenkleben und nicht mehr verrückbar sind. Später kommen einige Features wie Wandelsteine, bereits vorhandene Mauern und vieles mehr hinzu, so daß letztendlich doch der gewünschte Spielspaß entsteht. Hier beweist Brain Artifice durchaus gute Qualitäten.

Grafisch erst in hohen Levels halbwegs annehmbar, kann man den „Sound" total vergessen. Dennoch wage ich, das Game als „empfehlenswert" einzustufen, vorausgesetzt, man bringt die nötige Geduld mit und läßt sich nicht von den ersten Levels abschrecken. Es gibt Teureres, was weniger komplex und schlechter ist. ■

Klaus Trafford

Uli sagt:

„Weder der Amiga noch der PC werden grafisch, technisch oder in irgend einer anderen Form ausgenutzt. Zwar hat man ein paar witzige Features und 10 verschiedene Grafik-Sets eingebaut, aber auch das verleiht dem Spielprinzip keinen größeren Reiz. Wer immer noch auf Schiebespiele steht, dem sei's für den Preis ans Herz gelegt, alle anderen: Zilch! P.S.: Wer es kauft: Legt eine Kassette in den Rekorder, denn die auf der Verpackung gemachten Versprechungen in puncto Grafik und Sound werden nicht ganz eingehalten."

»DÜRFTIG«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	(PC/Amiga)
Grafik	6/5
Sound	1/3
Spielablauf	7/7
Motivation	8/8
Umfang	10/10
Preis/Leistung	8/8

»BRAUCHBAR«

Anläßlich der 1200-Jahr-Feier der Stadt Schweinfurt veranstaltete das Jugendamt ein Wochenendseminar, das sich unter anderem mit konventionellen und elektronischen Spielen beschäftigte. Zu diesem Zweck fand nachmittags eine Spielebörse statt, bei der nicht nur Brett-und Fantasyspiele, sondern auch Computersoftware einen breiten Raum einnahmen. Abends mündete das Ganze in eine Podiumsdiskussion, die einen Vergleich beider Spielarten beinhaltete. ASM-Redakteur Klaus Trafford war dabei und schildert Euch seinen Eindruck.

Gute Idee, wenig Resonanz

Es war sicher die große Hitze (32 Grad Celsius!), die viele veranlaßte, lieber das nahegelegene Freizeitbad aufzusuchen als das Jugendhaus der Stadt Schweinfurt. So blieb trotz Werbung in zahlreichen Medien, Anwesenheit von Funk, Fernsehen und Presse der große Ansturm aus.

Dabei war gerade die nachmittägliche Spielebörse hervorragend organisiert worden. An vielen Tischen hatten die überwiegend jüngeren Besucher Gelegenheit, alle möglichen Brettspiele auszuprobieren, einige medizinische Geräte wie Stetoskop kennenzulernen und – in einem gesonderten Raum – alle möglichen Fantasy-Spiele zu begutachten.

Erwartungsgemäß fand aber ein Bereich den weitaus größten Anklang: Derjenige nämlich, in der es fiepte, brummte und klingelte – die Computerecke. Das Jugendamt hatte sich an ein örtliches Kaufhaus gewandt, das für die technische Ausstattung verantwortlich zeichnete. So wurden vier Ataris samt Zuhebör aufgestellt (der Amiga war nicht mehr auf Lager, und aus dem Verkauf konnte kein Gerät entnommen werden). Der Schweinfurter Computerclub „Good Byte" stellte aus seinem Bestand einen PC und den C-64 zur Verfügung.

Damit sich auf den Monitoren etwas tat, lieferte die Kelsterbacher Software-Firma BOMICO das nötige Computerfutter. Sowohl die Mitarbeiter des Jugendamtes als auch der Vertreter von „Good Byte" standen hilfreich zur Seite und beantworteten geduldig Fragen zu den Spielen. Allerdings hatte ich das Gefühl, daß die meisten der Spielenden nicht zum ersten Mal an einem Computer saßen, denn derartige Joystickgewandtheit lernt man nicht in ein paar Minuten.

Machen Spiele süchtig?

Die Podiumsdiskussion am Abend fand vor rund 50 interessierten Zuhörern statt und hatte zum Ziel, einen Vergleich zwischen konventionellen und elektronischen Spielen zu ziehen. Elf „Experten" sollten in einem kurzen Statement ihren Standpunkt deutlichmachen. Experten deshalb in Anführungszeichen, weil zwei der Teilnehmer noch nicht einmal ein Computerspiel selbst getestet haben, in ihren Beiträgen aber Worte wie „Suchtgefahr" und „Mangel an Bewegung" und „Training der Sinnesorgane" in den Raum warfen.

Ein dritter, dessen Sohn genau wie er sich jedoch mit Software auskennt, machte deutlich, daß sechs- bis achtjährige mit elektronischem Spielzeug überfordert wären. Nach seiner Ansicht kauften Erwachsene ihren Kindern Spielzeug, um ihr Eigentum vor ihnen zu schützen.

Ein Vertreter aus der Spielwarenbranche wußte zu berichten, daß der Umsatz an Brett- und Kartenspielen in den letzten Jahren beträchtlich zurückgegangen sei. Vielmehr seien es jetzt vor allem Spiele für den GAMEBOY, die er auf Lager haben müßte.

Die Befürworter von elektronischer Software stellten fest, daß die Zielgruppe bei Zwölfjährigen und älteren läge. Auch die anfangs eingeworfene „Verherrlichung von Gewalt" sei keinesfalls gang und gäbe. Ferner ließe ein Mehrspielermodus durchaus zu, daß das computerbegeisterte Kind nicht allein vor dem Bildschirm sitzt, sondern mit Freunden – Kommunikation und gemeinsames Erleben fänden auch bei elektronischen Spielen statt.

Insgesamt kam man zu dem Ergebnis, daß sowohl konventionelle als auch elektronische Spiele Bestandteile der Gesellschaft seien. Man spiele ein ganzes Leben lang, nur die Art der Spiele ändere sich mit der Zeit. Es müsse gelernt werden, damit umzugehen. Verbote und Verdammung nützten überhaupt nichts ...



Kommentar – Lob und Tadel

Eine glänzende Organisation zeichnete die nachmittägliche Veranstaltung aus – hier sei allen Verantwortlichen ein großes Kompliment ausgesprochen und anderen die Empfehlung zur Nachahmung gegeben.

Anders die Podiumsdiskussion: Zwei Stunden hätte sie dauern sollen, tatsächlich blieben aber nur 68 Minuten zum Diskutieren. Der Rest wurde mit (zweifellos sehr guter, aber zu lauter und für diesen Anlaß eigentlich entbehrlicher) Musik einer Schweinfurter Band gefüllt. Auch die Fachkompetenz ließ bei einigen Diskussionsteilnehmern zu wünschen übrig. Hier wäre weniger mehr gewesen.

Ratlosigkeit machte sich breit, als der Moderator (der sich bei der Vorstellung einiger Teilnehmer mehrfach in deren Aufgabe vertat) den Teilnehmern zu Beginn mitteilte, sie mögen ihren Standpunkt in drei Minuten deutlichmachen. Einen Standpunkt kann man aber nur haben, wenn man vorher informiert wird, worum es eigentlich gehen soll. Das war in den wenigsten Fällen geschehen, funktionierte dann aber doch, wobei das vorgegebene Thema „Lerneffekt von Comnputerspielen" eigentlich nur am Rande gestreift wurde.

Die wenigen Zuhörer konnten wenigstens unterschiedliche Standpunkte erkennen, wobei aber auch Klischeevorstellungen zum Ausdruck kamen. Besser wäre da eine Diskussion mit den Zuschauern gewesen sowie Beantwortung eventueller Fragen. Der Versuch, diese fünf Minuten nach Ablauf der vorgegebenen Zeit starten zu lassen, scheiterte mangels Wortmeldungen.

Vertane Zeit war es dennoch nicht – dafür finden einfach zu wenige Veranstaltungen dieser Art statt. Daß Kinder und Jugendliche mehr und mehr Gefallen an elektronischem als an konventionellem Spielzeug finden, ist bekannt – an Informationen über vermeintliche Gefahren, aber auch Vorteile dieses Mediums mangelt es aber. Ein Schuh, den sich Jugendämter wie Familienberatungsstellen anziehen dürfen, letztendlich jedoch auch die Eltern, die oft aus Angst, sich blamieren zu können, sich nicht einmal in die Nähe eines Computers wagen.

*Das Jugendamt Schweinfurt hat es wenigstens versucht, das allein ist schon viel wert. Elektronische Spiele sind nun einmal „in", daran ist nichts zu rütteln. Daß dabei konventionelle Spiele auf der Strecke bleiben, liegt nicht zuletzt an der Preispolitik. So kostet das Computer-*GLÜCKSRAD um die 30 DM, als Brettspiel ca. 50 DM. Und das ist nur ein Beispiel von vielen... ■

KLAUS TRAFFORD



Die Fantasy-Ecke war wenig besucht ...

„Firmenprofil" auf saftigem Rasen

Nur selten kommt es vor, daß ich mich ernsthaft sportlich kaputtmachen muß. Neben einer solchen schweißtreibenden Aktion darf natürlich auch die Arbeit nicht vergessen werden. Das „Merkwürdigste", was ich je erlebt hatte, kam so: Ein paar Jungs aus der Hansestadt Medebach riefen mich – und ich kam, und zwar als Schiedsrichter zu ihrem Jugend-Sport-wochenende. Mit dabei: Reichlich Software für die Tombola, das Arcade-Gerät XYBOTS, ein Trikot von Litti. Ein „Firmenprofil" dieser Art (konzertierte Aktion) war bislang einmalig. Stress? Ja. Aber: Spaß hat's allemal bereitet. Warum nicht noch einmal?



Manni in Ge(l)berlaune: „Gold für den Doc!" Ein Getränke-Großhändler und der Kreissparkassenvorständler beobachten die Szene.



Am 29. und 30. Juni fand die Plackerei statt. Ich als Schiri, ASM als „Spender". Vielen Dank an dieser Stelle für die Unterstützung von UNITED SOFTWARE, RUSHWARE, BOMICO und DOMARK!!! Auch Litti sei herzlich gegrüßt, der ein autogrammiertes Original-Trikot rechtzeitig schickte!

Das Hauptaugenmerk der jugendlichen Freunde konzentrierte sich auf **XYBOTS.** Kaum einmal gab's KEINE Rangelei um einen der beiden begehrten Plätze an dem Gerät, das **DOMARK** aus London stellte. **BOMICO**-P.R.-Manager **Stefan Müller** leistete vorbildliche (und verstänsnisvolle) Hilfe bei der Koordination. DOMARK selbst „umging" das Fußball-Spektakel, indem man andere Pitches betrat. **R.B.I. II BASEBALL** wurde vorgestellt.

Während ich nun als Mann in Schwarz das Einlagespiel zwischen dem Stadtrat und den Geschäftsleuten aus Medebach pfiff, trafen an der „Heimatfront" (ASM-Redaktion) die neuesten Infos von **THUNDERJAWS, PIT-FIGHTER, RACE DRIVIN'** und **SUPER SPACE INVADERS** ein. Zudem wird eine weitere Sportart von DO-

Computerspiele an Xybots
Leihgabe der Fa. Bomico/Domark



Nun ist „Littis" Trikot weg . . .

Stadtrat – Geschäftsleute
Schiedsrichter: Manfred Kleimann (ASM-Magazin)



It's Tombola-Time: Gespannte und erwartungsfrohe Gesichter



Rund um die Uhr „belagert" – XYBOTS

MARK „gefördert": **RUGBY – THE WORLD CUP.**

Die Jungs der 'politischen Seite' (Stadträte und Landtagsabgeornete) nahmen in den zweimal zwanzig Minuten, die ich mit den Teams vereinbart hatte, sofort das Parteibuch in die Hand. Schnell führten sie gegen die Geschäftsleute mit 2:0. Aber in der zweiten Halbzeit steigerten sich die 'Geldeintreiber' und hätten fast (mit vergeblicher Hilfe des Schiris!) noch den Ausgleich erzielt, zumal der 'Rat-Keeper' die Bälle stets nur wegfaustete. Ein kleiner Seitenhieb des Gegners: „Der ist bei der SPD. Der kann nicht richtig zupacken!"

Warum ich das Euch alles so haarklein erzähle? Nun, ich war stolz darauf, quasi als „prominenter" Gast aktiv dabeizusein, den Wunsch der Jungs zu erfüllen und die 40 Minuten heil überstanden zu haben. So kam ich vom Schreibtisch mal weg, um sportliche Arbeit ASM-mäßig zu verrichten. Schön aber auf alle Fälle, daß DOMARK & BOMICO – sowie unser Verlagsleiter, der Software außer Haus gab und Litti, der ein Trikot „bemalte" – sich spontan hinter diese – anfängliche – Schnaps-Idee stellten.

Man kann es nicht oft genug wiederholen. Aber: **DOMARK** hatte bei diesem Fest den größten Anteil, was die elektronische Unterhaltung anbelangte. Gut, daß es noch Firmen gibt, die großen Aufwand betreiben, wenn auch nur ein geringer „Werbe-Effekt" zu erwarten ist. Dies gilt nicht nur für die Londoner, sondern auch für **BOMICO,** bei dem „Uns Stefan" alles in die Wege leitete, um ASM-Manni bei seinem „eigentümlichem Firmenprofil" zu helfen.

Nachdem die irische U-17-National-Mannschaft ihr „Pflichtspiel" gegen die Hochsauerland-Auswahl mit 2:0 gewann, begann ein Pilgerzug zum „Zelt der schönen Preise". Die Tombola ging ihrem Ende entgegen, und ich wollte gern mal reinlauschen, wie sich die Kids bei der „Preisverleihung" benehmen und wer das Litti-Shirt an Land ziehen würde. Gern hätte ich nämlich einen Gewinner aus den Reihen der Jugendlichen gesehen. Leider aber zog ein „Alter" das Große Los. Etwa die Hälfte der ungefähr 450 Zuschauer und Beteiligten waren unsere jungen Freunde, die spontan eine Art „Software-Börse" eröffneten. Tausch war angesagt (mehr: angebrüllt). Und: Während sich das Gros dort aufhielt, schlichen sich wiederum einige andere Jungs zu **XYBOTS,** um nochmal ein Spielchen zu wagen...

Nachdem man sich bei mir bedankte, bin nun auch ich mal an der Reihe: Es hat mir viel Spaß gemacht, ASM 'schiedsgerecht' zu vertreten und an dieser Veranstaltung teilnehmen zu können. Dem „Ruf" bin ich zum ersten Male gefolgt – aber, das war bestimmt kein Einzelfall. Nur: Macht dies nicht allzuoft, denn sonst könnt' ich mich noch daran gewöhnen...

MANFRED KLEIMANN



ASM-Software-Preise waren heißbegehrte Tombola-Gewinne


THUNDERJAWS


PIT-FIGHTER

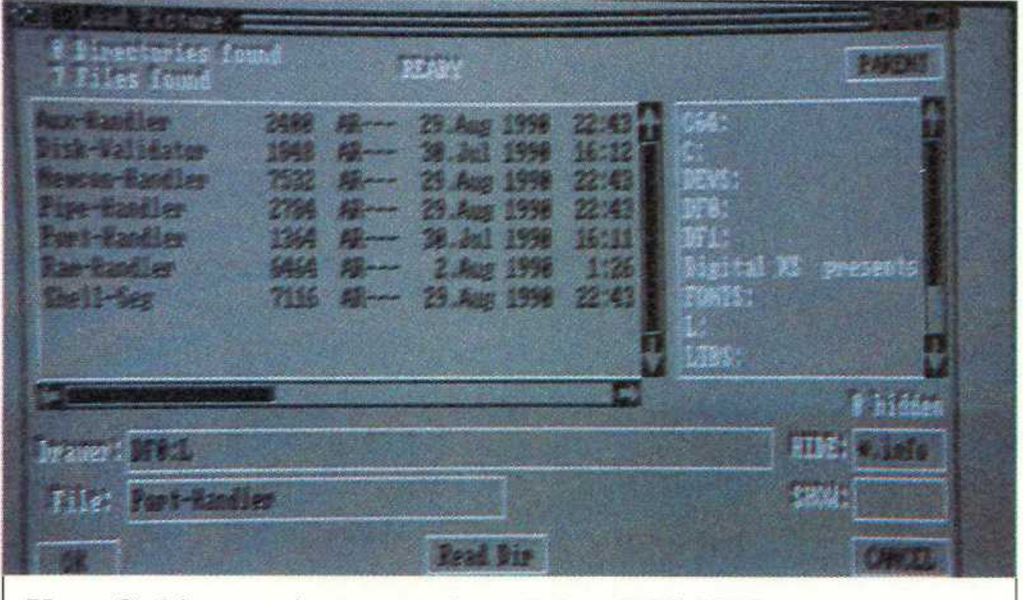

R.B.I. II BASEBALL



BIG VIC

System: Amiga, **Preis:** 49,90 DM (ohne Verbindungskabel), **Hersteller:** Digital Marketing, Hükkelhoven, **Muster von:** Hersteller

Datenreise



Vom C-64 zum Amiga und zurück – BIG VIC.

Ein Tool für alle, die sich mit dem Gebiet Grafik beschäftigen, dürfte die neueste Entwicklung der Hückelhovener Jungs darstellen. Mit BIG VIC, wie das Wunderteil heißt, ist man in der Lage, mittels eines Kabels zwischen Amiga und einer 64er-Floppy Grafiken von einem Rechner auf den anderen zu konvertieren. Dieses Kabel (welches sich übrigens auch in Verbindung mit dem C64-Emulator nutzen läßt) kann man gegen ein geringes Entgelt bei Digital Marketing bestellen. Das Programm an sich ist recht bedienerfreundlich zugeschnitten.

Man hat zu Beginn lediglich drei Optionen, nämlich:

IFF-Pack ON/OFF; damit läßt sich einstellen, ob die bearbeiteten Grafiken gepackt oder ungepackt abgespeichert werden sollen.

QUIT: Wozu diese Option dient, dürfte ja wohl klar sein.

LOAD: Hier kann man nun wahlweise ein Amiga-IFF-Picture in einem beliebigen Format laden oder aber ein C-64-Bild im Koalaformat einlesen. Anschließend kann man noch die Farben etwas nachbearbeiten und das Ganze dann wahlweise als Amiga-Grafik abspeichern, oder aber in eines von vier verschiedenen C-64-Formaten konvertieren. Möglich sind hierbei Koalapainter, OCP Artstudio (Hires), FLI (Game-Graphics-Designer) oder HIRES FLI.

Alles in allem stellt BIG VIC eine nützliche Bereicherung für Grafiker dar, die auf beiden Systemen arbeiten und sich so die Arbeit etwas erleichtern können, wie zum Beispiel bei Spiele-Konvertierungen.

Denkbar wäre auch eine Verwendung im Bereich des Desktop-Publishing, um so auch anspruchsvolle C-64-Grafiken verwerten zu können. ■

Peter Parker

Positiv: Einfache Bedienung, Konvertierung in verschiedene Formate möglich, ausführliches Handbüchlein
Negativ: Nichts

Rasender Rollschuh

ROLLING RONNY

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Starbyte, **Muster von:** Hersteller.

Immer on the road, nimmt Ronny jeden noch so schwierigen Auftrag an. Diesmal hat er einen besonders delikaten Job bekommen: In seiner Heimatstadt ging eine große Schmuckausstellung zu Ende. Die kostbare Fracht wurde in viele kleine Schachteln verpackt, deren Transport und Lagerung Scotland Yard übernahm. Nun hatten aber die Sicherheitsleute scheinbar keinen guten Tag und verteilten die Päckchen in der ganzen Stadt. Ronny wird gerufen, und er beginnt sofort die rasende Reise durch die City. Zunächst wirft er einen Blick auf den Stadtplan. Nach jeder Teilstrecke, sprich: Level, muß er ein Stück des Weges mit dem Bus zurücklegen. Dazu muß er Geld für das Busticket verdienen. Dies geschieht zum einen durch sammeln von Pennies und zum anderen durch die Annahme von Botengängen für diverse Bürger der Stadt. Eine zusätzliche Erschwerung stellt das Zeitlimit dar, das durch Zeitboni verlängert werden kann.

Da Ronny seine Rollschuhe an hat, kann er sich zwar schnell bewegen, muß aber dabei immer auf glattem Untergrund bleiben. Energie kostet die Kollision mit den zahlreichen Feinden, die auf der Straße, auf Dächern und selbst in der Kanalisation 'rumlümmeln. Dieses Gesindel kann RR entweder überspringen oder mit diversen Waffen lahmlegen. Die Grafik von Rolling Ronny ist exzellent. Der Typ selbst ist gut animiert und die zahlreichen Feind-Sprites nicht minder.

Die Hintergründe kommen detailliert und farbenfroh, wobei das Scrolling nicht die Bohne ruckelt. Der Sound könnte besser sein, die Melodie nervt auf die Dauer doch etwas. Vom Spielspaß her bietet RR leider nicht alles, was das Spielerherz begehrt.

Abwechslung durch levelspezifische Lösungswege und ein genügend hoher Schwierigkeitsgrad garantieren eine gewisse Motivation, die aber nicht die brütende Sommerhitze vergessen läßt. ■

Cruiser/red.



Teilweise witzig: Ronny (hier: Amiga)

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

Ein Stückchen ASM abgreifen ...

AMIGA Köln 91

KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31.10.-03.11.1991
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.

... mit Eurem SECRET SERVICE

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

**Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...**

**ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE**

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

BOMICO PRÄSENTIERT:

AB 05.10.1991 BEI IHREM HÄNDLER

Deutschlands führendes Softwaremagazin

"ADVENTURE MIT KLASSE UND VERSTAND"

ASM 2/91

PROJEKT PROMETHEUS:

Ein Rollenadventure mitten im Universum, bei dem Sie als Captain Marc Adams ein Raumschiff mit lebenswichtigem Material sicher zur Erde bringen sollen.
Das Überleben der Menschheit hängt von Ihnen, Ihren Ideen und Ihrer Entschlossenheit ab. Beweisen Sie Mut und Geschicklichkeit, und führen Sie das Projekt erfolgreich zuende.



PROJEKT PROMETHEUS:

Ist garantiert ein galaktisches Spielervergnügen; jedoch nicht nur für


PROJEKT PROMETHEUS hier auf
Erde im Handel und somit auch für
unsere Species zu haben!
PROJEKT PROMETHEUS:
Ist mit kompletter deutscher Benutzerführung und daher spielend leicht zu bedienen.
Sie steuern Ihren Helden durch Eingabe einfacher kurzer Sätze oder mittels einer Kompaßrose.
Copyright by BOMICO GmbH
BOMICO-Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genugt!
Tel.: 06107/62067.
Am Südpark 12 . 6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen DM 3,50 Rückporto
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Überflüssig wie das Vorbild . . .



OPERATION DESERT STORM SCENARIO DISK

System: PC mit F-15 Strike Eagle II als Hauptprogramm, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** MicroProse, Hunt Valley, U.S.A., **Muster von:** Hersteller.

Sie haben es doch gemacht! Die Toten (auf der Verliererseite) sind zwar noch nicht gezählt, da die ganze Sache für die eigene Seite jedoch glimpflich ausgegangen ist, darf es ans Abkassieren gehen. Nachdem CNN den Golfkrieg schon als Medienereignis in die Glotze gebracht hatte, darf der geneigte Computerspieler mit der neuen Szenario-Disk, Operation Desert Storm Scenario Disk, von MicroProse zu *F-15 Strike Eagle* den Krieg nun auch am eigenen Monitor nachspielen.

Irgendwelche Neuheiten? Auf der technischen Seite nur wenig, außer daß verbesserte Treiber für die Soundkarten mitgeliefert werden und im Desert Storm-Szenario nun auch wie bei *F-19* Nachtflüge möglich sind.

Und der Inhalt? Nun ja, ein paar neue Waffensysteme, die etwas andere Flugweisen notwendig machen und natürlich die neuen Szenarien. Dies sind zum einen die bereits in *F-19* enthaltenen Europa- und Nordkap-Szenarien und, aus gegebenem Anlaß, das Irak-Szenario. Dort darf man entweder acht 'historische' Missionen nachfliegen oder sich in gewohnter Manier Aufgaben stellen lassen. Der Rest der Sache entspricht den bisherigen Features des Hauptprogramms, welches für den Betrieb notwendig ist. Als Zusatzdiskette mit neuen Fluggebieten sicherlich akzeptabel, der Anlaß und die zeitliche Distanz sind mehr als geschmacklos.

Allerdings werden wir mit sowas wohl noch öfter rechnen müssen, *M1 Tank Platoon* und andere computerisierte und im Golfkrieg erfolgreiche Waffenysteme werden wohl im Laufe der Zeit auch mit solchen Erweiterungen aufwarten .. ■

MICHAEL ANTON

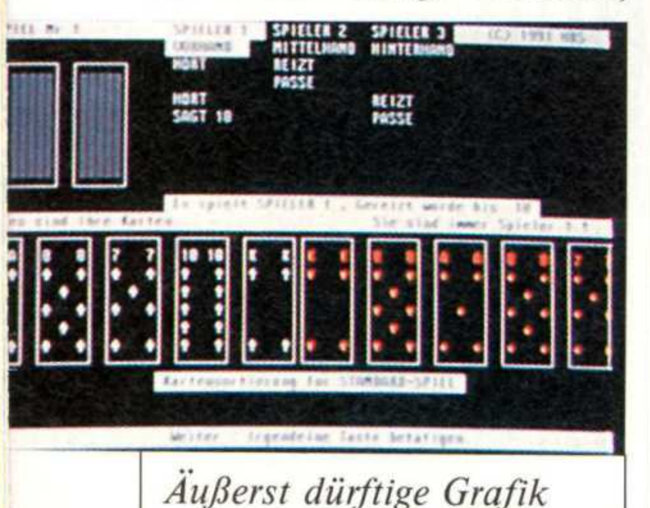
Total auf Ramsch gesetzt!



PC-SKAT

System: AT, XT (MDA, Hercules, CGA, EGA, VGA – bei MS-DOS 3.0 oder höher), **empf. VK-Preis:** 79 Mark, **Hersteller:** Softshop GmbH, Duisburg, **Muster von:** Softshop, Sonnenwall 83, 4100 Duisburg 1.

Der MSV (Duisburg) ist nun aufgestiegen; Softshop (ebenfalls Duisburg) ist, was die Produktion eines PC-Skat-Spiels anbelangt, immer noch in der Amateurklasse. Der Grund liegt „auf der Hand": billige Grafiken, unhandliche Bedienung und mäßiges „Spielverständnis". Die Worte sind hart, aber die „Karten lügen nicht!"



Äußerst dürftige Grafik „bei 18"!

Als alter Skat-Bruder habe ich mir das Ding natürlich sofort rangezogen, um zu prüfen, ob ich mal „ohne Zweien" einen schönen Abend verbringen kann. Nun, das Geschehnis habe ich auf einen (Arbeits-)Tag verlegt und mußte mit Erstaunen feststellen, daß man zu überteuertem Preis ein wahrlich nicht „ansehnliches" Spiel auf den Markt werfen will.

Einige Kurzinformationen, aus denen man sich selbst ein Bild machen kann:

Spiel 1:
Hab' ein nettes Blatt. Je drei Asse und die dazugehörigen Zehnen. Der Rest ist Füllware, so daß ich nach Aufforderung reize. Schon bei 18 bekomme ich den Skat, den ich mir anschaue und wieder – nach komplizierter Art wieder drücke. Das Spiel heißt für mich „Grand ohne Vieren", den ich aber leider mit 52 verliere. Zu meinem Entsetzen erkenne ich nach dem Spiel (Service-Einblendung), daß Spieler drei nicht weniger als die drei Alten plus 'ne gehörige Kreuz-Fackel hat. Leider aber reizte er nicht mit!?!?!

Spiel 2:
Diesmal verfüge ich über 'nen Karo-Jungen und 'ner hübschen Herz-Flöte. Wiederum geht das Spiel bei 18 an mich. So freu' ich mich, finde noch ein weiteres Herz im Skat und zocke die beiden Unsichtbaren locker ab.

Spiel 3:
Erneut krieg' ich das Spiel bei 18, obwohl ich es eigentlich gar nicht wollte. Zumal hatte Spieler 2, wie sich nachher herausstellte, zwei Jungs und fünf Kreuz lang! Reizte aber nicht!?!?! Dennoch holte ich mir auch dieses Spiel (mit 62 Punkten), weil meine Gegner sich mehr als nur dämlich verhielten.

Spiel 4:
Ratet mal. . . Ja, wieder erhalte ich bei den passiven Dummköpfen das Spiel bei 18. Das war nun wirklich ein Test. Ich versuche ein billiges Karo und verliere mit 48. Das Traurige daran: Die beiden gebunkerten Zehnen werden nicht gezählt!?!?! Schwamm drüber. . .

Spiel 5:
„Null" heißt mein nächster Versuch – aus lauter Verzweiflung -, um die Jungs aus der Reserve zu locken. Doch: Ich krieg's schon wieder bei 18. Noch merkwürdiger: Trotz blanker Dame und Karo-König sowie Neun schaukel ich dat Ding nach Hause. Irre!

So spiele ich immer weiter und weiter, und ich würde heute noch dabeisein, wenn mir Kollege Klaus nicht die Info rüberreichte: „Über BTX *WDR* (WDR-Computerclub) ist ein Skat-Spiel (mit besseren Grafiken!) als Telesoftware kostenlos abrufbar!". Ich stellte nicht nur das Spiel ein, sondern auch fest, daß ich mein Glück bei Versteigerungen versuchen sollte. Das „erste Angebot" (18) erhält den Zuschlag . . . ■

Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

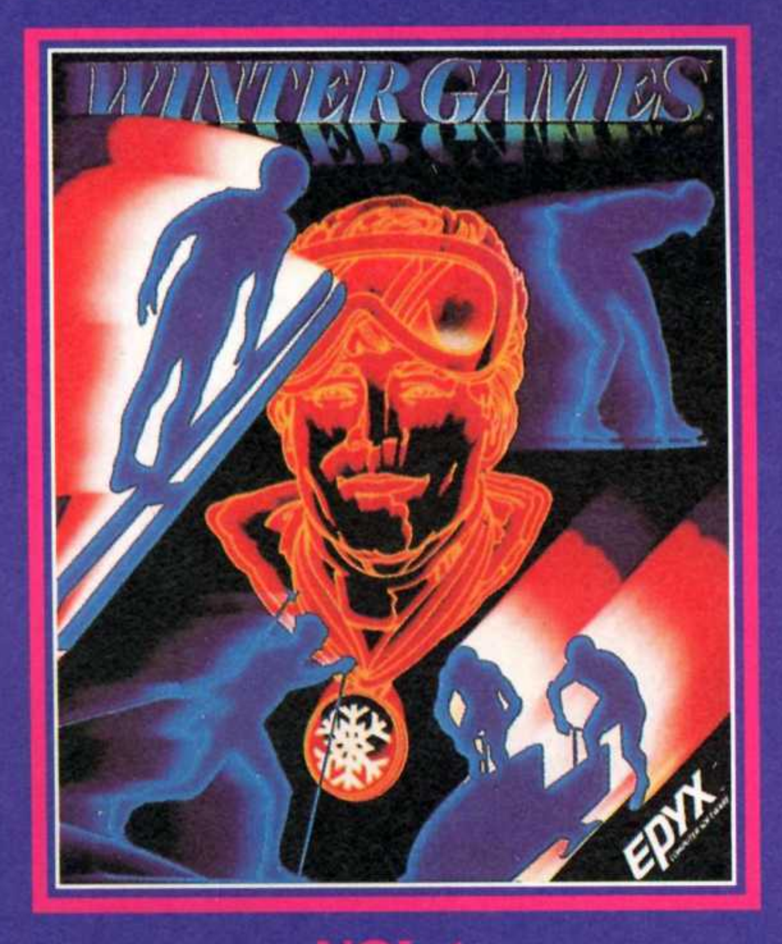
Grafik	1
Bedienung	1
Spielstärke	1
Motivation	2
Preis/Leistung	1

»MIES«

GOLDEN CLASSICS

Limitierte Auflage auf goldener Diskette*

Sie haben Gold in den Summer Games und in den Summer Games II gewonnen - jetzt sind die WINTER GAMES an der Reihe! In einer vollkommen realistischen Winterlandschaft können Sie in sechs aktionsgeladenen Diziplinen gegen Ihre Freunde oder den Computer antreten.
Die Medaillienjagd geht weiter... mit allem, was dazu gehört: Strategie, Geschicklichkeit, Können - und mit dem Prunk der großen Zeremonien!

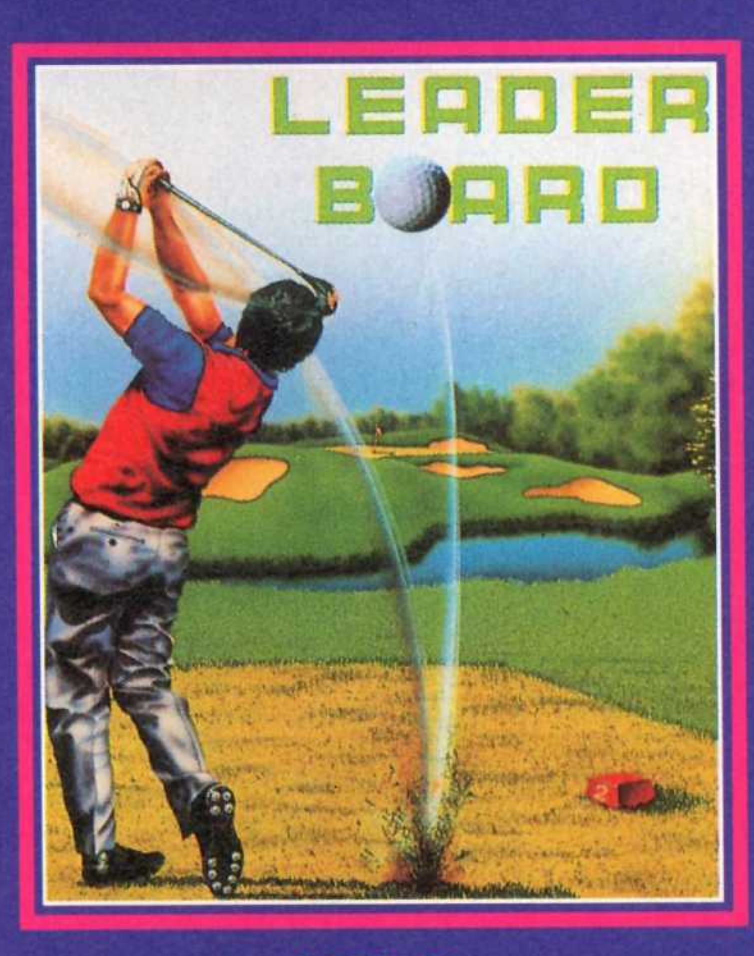


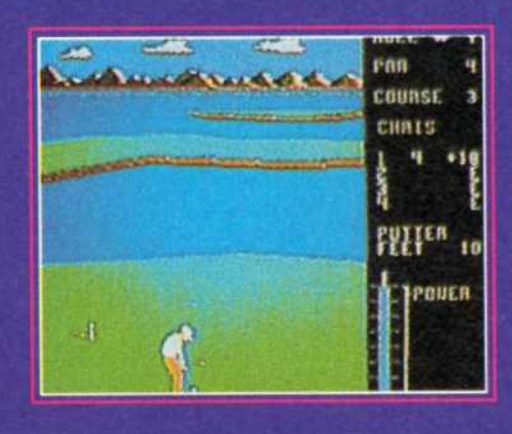


- Wintersportarten: Bobfahren, Skispringen, Eislaufen, Eistanz, Trick-Ski u. Biathlon.
- Eröffnungs- und Schlußzeremonie, Medaillienverleihung mit Nationalhymnen.
- Wettbewerb gegen Computer oder bis zu 8 Mitspielern.
- Einzigartige Joystick-Steuerung erfordert Geschick und Können.

VOL.1

Willkommen in der spannenden Welt der Profigolfer mit LEADER BOARD. Mit realistischen 3-D-Bildern, in denen sich die Teilnehmer mit Strategie, Konzentration, sowie Körperbeherrschung durch verschiedene 18-Loch-Spielbahnen hindurchkämpfen, um unter die festgesetzte Schlagzahl zu kommen. Ohne Zweifel das wirklichkeitsgetreueste Spiel auf dem Markt. LEADER BOARD ist ein Simulator, der Ihnen eine echte Perspektivenansicht auf Ihr Spiel erlaubt. Das Spiel umfaßt drei Schwierigkeitsstufen. Vom Amateur zum Profispieler!





- 1 bis 4 Spieler
- Wahl des Schlägers, der Distanz, der Schlagart (Linksschlag, Rechtsschlag, Putten u.s.w.)
- Realistischer Sound
- Joystick-Steuerung
- Auswahl von 18-Loch-Spiebahnen
- Automatische Punktezählung

VOL.2

***Die GOLDEN CLASSICS Reihe präsentiert Ihnen Klassiker in limitierter Auflage mit Serien-Nummern auf goldfarbenen Disketten. Weitere Titel folgen im Herbst.**

C64

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst · Schweiz: Thali AG · Österreich: Karasoft

Eins, zwei, drei im Sauseschritt . . .

. . . läuft die Zeit, wir laufen mit. So oder ähnlich müßte RUSHWAREs Motto lauten. Der Kaarster Großhändler (neudeutsch: Distributor), dem die Eile schon im Namen geschrieben steht, ist ständig in Bewegung. Neue Firmen erfordern neue Mitarbeiter. Der Kundendienst wächst, und die Umwelt soll durch Computerspiele weniger belastet werden. Ein stolzes Programm. Was sich im einzelnen in Kaarst tut, hat die ASM für Euch vor Ort erkundet.

Von der Marketingabteilung charmant geführt, begann unser Streifzug durch die Firmenlandschaft. *Christiane Dupuis*, sowie ihre Kolleginnen *Tina Bober*, *Lydia Haghbin* und *Nicola Krings* sorgen für Spielenachschub und halten neugierige Journalisten auf Trab. „Kopfjägerin" *Susanne Dieck* dagegen setzt ihre Spürnase auf vielversprechende ausländische Firmen an, mit Erfolg, wie die Abschlüsse mit den Rollenspielern von *Sir-Tech*, *New World Computing* und Actionveteran *Andrew Hewson* beweisen. Dessen neue Firma 21ST CENTURY SOFTWARE hat gerade *Nebulus 2* für den Amiga veröffentlicht. Demnächst soll die Schießorgie *Rubicon* auf 16-Bittern starten.

Neu dazugestoßen ist auch GREMLIN, deren riesiges Winterprogramm so manches Spielerherz höher schlagen läßt. Diagnose an anderer Stelle. Mit drei Actiontiteln gibt IDEA aus Italien seinen Einstand. *Dragon Fighter* scrollt hünenhafte Sprites durch Fantasygefilde, während deutsche *Sturmtruppen* sich tapsig durch den Weltkrieg schlagen. Beides erscheint auf dem Amiga, während die abstrakte Uhrwerkhatz *Clik-Clak* gleich für Amiga, C 64 und PC vorgesehen ist.

Fantasyfreunden ist der Name Rushware ohnehin geläufig: *SSI, Sir-Tech, Mindscape, Origin* und *Lucasfilm* werden alle durch Kaarst vertreten. Frankreich ist durch *Loriciel* und den dortigen Großhändler und Hersteller *UBI-Soft* vertreten. Dazu gesellen sich von *Activision* bis *Electronic Zoo* zahlreiche andere Softwarehäuser.



Gruppenbild mit Herr. Rushwares Marketing. – Damen Nicola Krings, Lydia Haghbin, Tina Bober und Christiane Dupuis (v.l.n.r.) mit ASMler Guido Alt.



Ins Netz gegangen: Andrew Hewson (li.) und Peter Haward (re.) von 21st Century mit Susanne Dieck (2. v.re.).



800 km ohne Pause – das Autotelefon wurde nicht gebraucht . . .

Wer Stunden in der heimischen Pilotenkanzel zubringt, wird sich schon oft nach einem sturmfesten Joystick gesehnt haben. Der Ruf verhallt nicht ungehört, denn ab sofort vertreibt Rushware zusätzlich zur Anwendersoftware und Produkten von Roctec und Konix die gesamte Palette von CH-PRODUCTS. Die Joysticks, vom *Mach I* über den *Mach IV* bis hin zum *Flightstick*, sind in den USA der Renner des Jahres. Äußerlich konservativ, sind die Knüppel unverwüstlich und rollen zur Zeit das gesamte amerikanische Testfeld auf. Zusätzlich gibt es zwei *Gamecards* und eine stationäre, Trackball-artige *Rollermouse*.

Geschäftsführer *Jürgen Göldner* zeigt sich mit dem bisherigen Jahresverlauf zufrieden. Seiner Einschätzung nach macht der deutsche Markt alleine 30 bis 45 % der Verkäufe von englischen und US-amerikanischen Firmen aus. Umgekehrt sind 60 % der von Rushware vertriebenen Titel ausländischen Ursprungs. Adventures sind der große Renner. Seit dem Herbst 1990 verkauft Rushware auch in den neuen Bundesländern.

Obwohl Spiele für den C 64 am begehrtesten sind, läßt sich der Absatz für die anderen Rechner gut an. Die Zukunft sieht Göldner im Medium CD-ROM: Fast unbegrenzter Speicherplatz erlaubt filmartig epische Handlungsstränge bei Konzertsaalklang. War *Wing Commander* nur der Vorspann?



Geschäftsführer Jürgen Goeldner hat gut lachen.



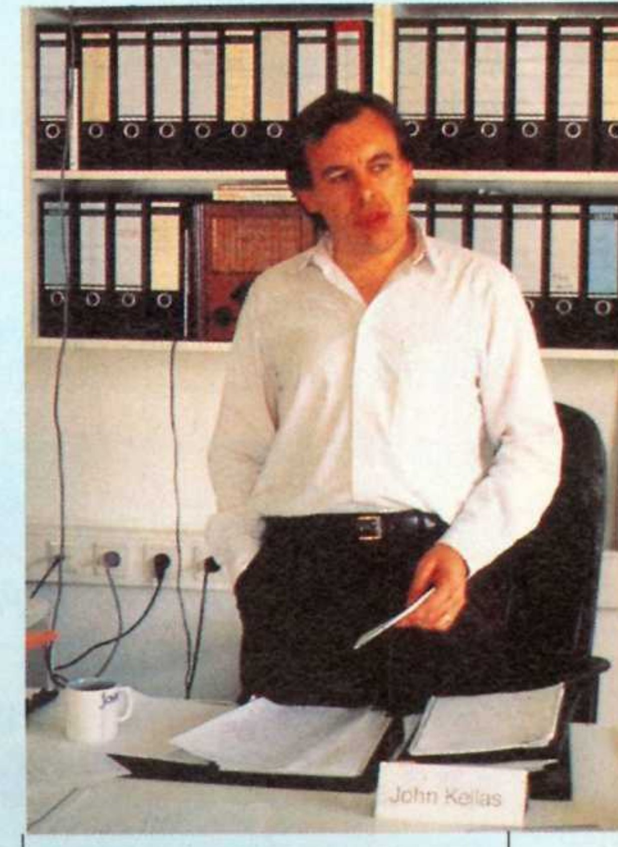
Seit kürzlich angebaut wurde, ist unter Rushwares Dach auch Platz für „Einlieger“. Das frisch gegründete MINDSCAPE DEUTSCHLAND betreut *Nintendo*-Module. Knüller ist natürlich das *Miracle*, ein Musiklehrprogramm für das NES. Kommende Spiele für die Konsole: *Captain Planet, Roadblasters, Gauntlet II, Days of Thunder, Loopz* und *Paperboy*. Bis auf die ersten zwei werden alle Titel auch für den Game Boy erscheinen, dazu *Marble Madness* und *Klax*.

Wie wird es weitergehen? Durch Kundendienst (heißen Draht, deutsche Anleitungen) und schnelles Liefern sieht Rushware sich für die Zukunft gut gerüstet. Einen weiteren Plus-, vielmehr einen Grünen Punkt, will man sich demnächst holen. Noch bevor im nächsten Jahr die Verordnung in Kraft tritt, nach der Verpackungen aus einheitlichem Material sein müssen, wollen die Kaarster von Plastik auf Pappe umstellen. Die „Aktion Grüner Punkt“ soll Ende September anlaufen. Anleitungen sollen künftig, wie bei den *SSI*-Übersetzungen, nur noch auf Recycling-Papier gedruckt werden. Göldner: „Wir hoffen, daß die Kollegen mitziehen. Die Imageverbesserung von Computerspielen dient schließlich der ganzen Branche.“ Hoffentlich wird das Vorhaben recht erfolgreich. ■

EVA HOOGH



Ideas STURMTRUPPEN (16-Bit)



Sein Wort hat Gewicht: Verkaufschef John Kellas.



Spielers Traum: Software, so weit das Auge blickt.

Fix und Foxi ...

... standen Pate beim Design der Ohren von Tam und Rit, den Helden von RODLAND. Aber trotzdem können sie ihre ursprünglich japanische Herkunft nicht leugnen, denn sie haben die gleichen Augen wie Heidi.



RODLAND – ein munteres Plattform-Spielchen.

Die Story von RODLAND, das unter dem Label STORM veröffentlicht wird, ist schnell erzählt. Sie ist nach dem immer häufiger vorkommenden Muster „Mami ist entführt worden" gestrickt. Klar, daß dir beiden braven Sprößlinge sofort loseilen, um das Mütterlein aus dem Turm, in dem es gefangengehalten wird, zu befreien.

Hierbei geht es erstaunlich unblutig zu, obwohl es ganze Heerscharen von Monstern zu beseitigen gilt. Sie werden mit dem Zauberstab, den beide Helden als Hauptwaffe mitführen, paralysiert. Sollte es einen der Helden erwischen, erliegen sie ihren Verletzungen nicht etwa in einer Lache von Blut, sondern entschwinden dem Screen in einer Art „Engelsgestalt".

Die uns vorliegende spielbare Demo war von grafisch recht guter Qualität, während der Sound ein bißchen dürftig daher kam. Die endgültige Version soll über vierzig Räume verfügen, in denen achtzehn unterschiedliche Gegner und vier verschiedene Endgegner zu überwinden sind.

Dieses vormalige Automatenspiel wird in seiner endgültigen Version für Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum und Amstrad erhältlich sein. Der Preis steht momentan noch nicht fest; wir arbeiten daran. ■

DIRK FUCHSER

30 Mann und die fliegende Kartoffel

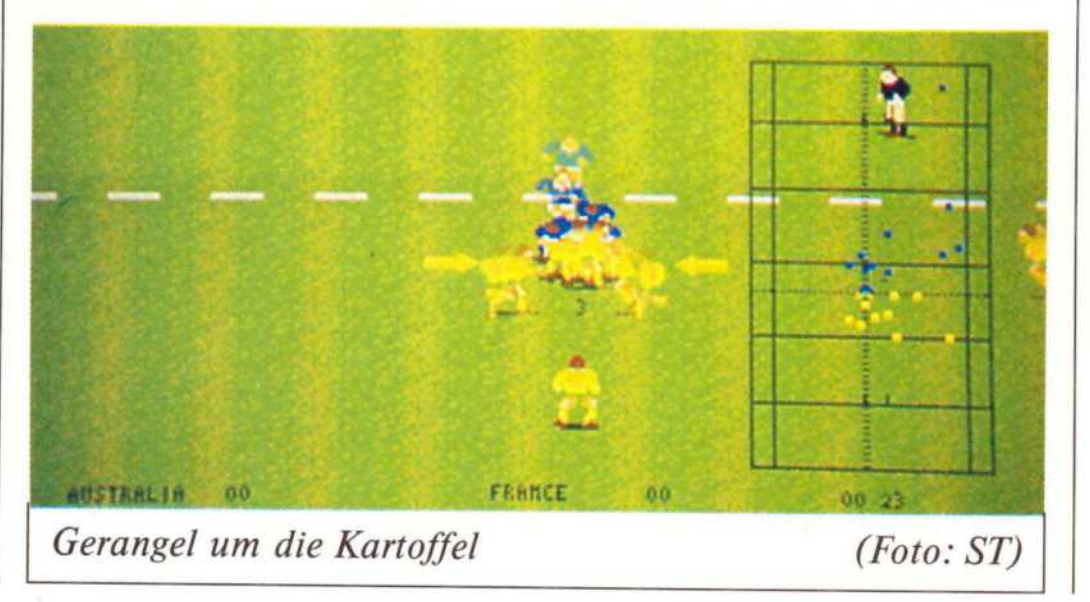
Rugby ist eine der Sportarten, die bei uns in Deutschland nie so richtig populär geworden ist. Auf der Insel ist es einer der Pflichtsportarten auf dem College, ein harter Sport, der die „englischen Tugenden", wie es einmal Eric Blair (George Orwell) erwähnte, verkörpert (so wie die Englische Bulldogge stur, aber mutig, tapfer und von großer Zähigkeit). Da einige Kings of England mal aus dem Hause Hannover kamen, ist die deutsche Verbeugung vor diesem „Kontaktsport" wohl auch in diesem Raum noch zu finden. Der Meister 1991 kommt, soweit ich informiert bin, aus Hannover (Linden). AUDIOGENIC versucht nun, mit WORLD CLASS RUGBY die Unsrigen von diesem Ballspiel zu überzeugen.

Der „Rugby World Cup '91", bei dem auch ein deutsches Team gemeldet ist, war wohl Anlaß für das Londoner Haus AUDIOGENIC, ihr WORLD CLASS RUGBY vorzustellen. Auf den ersten Blick erinnert das Manager/Action-Teil an *Kick-Off,* was die Darstellung des Feldes, der Cracks oder des Scanners anbelangt: Eine weite, offene Fläche (pitch), die schier grenzenlos erscheint und in der sich die Team-Gefährten tummeln.

Die „Kartoffel" (der Ball) ist von den jeweils 15 Jungs pro Team heißbegehrt. Das geht soweit, daß man einen mit dem Ei unter dem Arm davoneilenden Knaben rüde (aber regelgerecht) von den Beinen holt. Anschließend „versammelt" man sich, um aus dem Gewühl heraus den Ball zum freistehenden Mitspieler zu passen.

Es gibt bei WORLD CLASS RUGBY (ST-und Amiga-Fassungen angeschaut) eine echte Zwei-Spieler-Option. Die Akteure auf dem Feld sind sehr einfach zu führen (was für die Stick-Steuerung spricht). So kann man geschickt laufen, den Ball genau zum Mitspieler passen oder aus der Verlegenheit heraus weit kicken.

Bei meinem Spiel (Australien) gegen Frankreich stellte ich mit Verzückung fest, wieviel Spaß Rugby bereiten kann, wenn man die richtige taktische Marschroute besitzt: Nicht zu lange mit dem Ball laufen, lieber Paßspiel betreiben, „Long-Line" die Kartoffel verteilen, um sich stückchenweise Feldvorteile zu schaffen. Mit der richtigen Parallel-Anordnung (oder Fächerung) ist man der sogenannten Mal-Linie nicht weit entfernt. Wenn man den Ball hat, rüber und die Murmel zu Boden bringen. Das ergibt 4 Punkte. Zusätzlich darf noch mal getreten werden. Das heißt: Eine Art Elfer, bei dem die fliegende Kartoffel über die Torstange bugsiert werden muß. Bei gelungenem Versuch erhält man weitere 2 Punkte.



Gerangel um die Kartoffel *(Foto: ST)*

Nun, das AUDIOGENIC-Produkt ist noch nicht ganz fertig. Doch: Die Ausführung und der Manager-Teil lassen hoffen, daß auch wir viel Spaß mit dieser Art von Sport haben werden. Ich werde berichten ... ■

MANFRED KLEIMANN

Kartoffeln im Weltall



MEGA-ROIDS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Magic Soft, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Leisure Soft, 4703 Bönen.

Entweder leben die Programmierer der Firma MAGIC SOFT noch in den frühen 80ern und somit in dem Glauben, der Amiga ist soeben erfunden worden; oder sie haben einfach kein Interesse daran, an ihren Games 'ne Mark zu verdienen. Denn das, was von diesem Softwarehaus bei uns ankommt, sieht meist sehr abgekupfert aus. Ein kleiner Tip für das Plöner Team: Außer den Magic-Soft-Tests auch den Rest der ASM lesen, um sich so zu informieren, wie weit der Softwaremarkt seit 1983 fortgeschritten ist!



Kaum Spannung . . .

Harte Worte? Kaum – nur gerecht. Denn das neueste Produkt MEGAROIDS ist gleichzeitig eine der ersten Spieleproduktionen der Firma *Atari* für das *Atari VCS 2600*. Ihr könnt Euch an dieses Ding nicht mehr erinnern? Kein Wunder, ist ja auch der letzte Schnee von gestern. Jedenfalls gab es für diese Video-Konsole das Spiel *Asteroids*. Als 1985 der Amiga geboren wurde, hat man das Spiel auch für den 16Bitter umgesetzt. Leider scheint man das in Plön nicht gewußt zu haben, denn dort ist es der neueste Renner.

Um den Spielablauf noch mal kurz zu umreißen: Mit einem Raumschiff sollen kreuz und quer über den Bildschirm fliegende Asteroiden zerschossen werden, die sich in immer kleiner Stücke zerteilen. Auf der Verpackung lockt man mit Sprüchen wie: „Megadroids ist ein schnelles Actionspiel. Über 32 Farben erscheinen gleichzeitig auf dem Bildschirm. . . . 50 bewegte Objekte bewegen sich absolut ruck- und flimmerfrei. . . . erzeugen Dimensionen, von denen ein Computerbesitzer nur träumen kann."

In unserem Geschäft hört man ja oftmals maßlose Übertreibungen, aber das. . . . Für den Amiga sind 32 Farben ja wohl kein Problem mehr (zumal wenn sie in Standbildern dargestellt werden). Von „schnell" kann auch keine Rede mehr sein. Sobald sich viele Objekte auf dem Screen befinden, halbiert sich die Geschwindigkeit – man spielt in Zeitlupe. Wie originell! Außerdem läßt sich das Raumschiff nur in acht Richtungen drehen – heutzutage sind 32 Standard! Die Asteroiden sehen aus wie Kartoffeln, und die Hintergrundgrafiken wiederholen sich ab Level fünf. Ebenso hinfällig wie die Angaben auf der Verpackung, sind auch die Angaben in der Anleitung. Die Tastaturbelegung funktioniert nämlich nicht. So könnt Ihr weder eine Pause machen, noch die Musik oder das gesamte Game abbrechen.

Ich kann Euch nur raten: Finger weg! ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	7
Spielablauf	uralt
Motivation	3
Preis/Leistung	4

»PEINLICH«

Saga in sechs Akten



DARKMAN

System: Amiga, Atari ST, C-64 (alle angeschaut), **empf. VK-Preise:** Liegen zwischen 65 und 85 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

Mit Filmumsetzungen ist man bei OCEAN SOFTWARE immer etwas ins Stolpern geraten. Auch bei dem vorliegenden Teil sind „oceanspezifische" Features

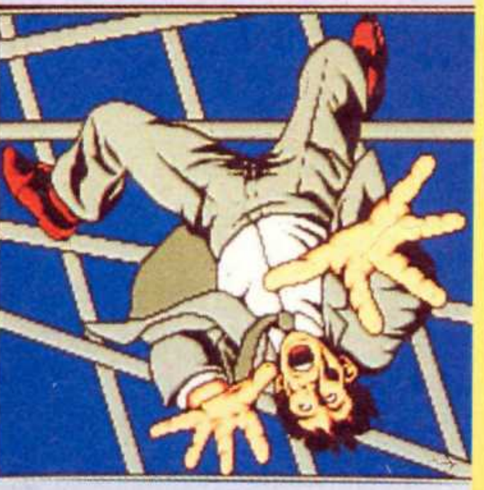


Abhaken – die 64er-Version!

zu erkennen: Wie bei *Batman – The Movie* gibt es die „üblichen" Plattform-, „Rennport"- und Kung-Fu-Elemente. Die Rede ist von DARKMAN, einem Game in sechs Akten, welches allerdings in puncto Spielbarkeit durchaus zu überzeugen wußte. Dies gilt allein für die 16bitter. Denn: Die 64er-Version ist ein Muster ohne Wert, an „Simplexität" kaum noch zu übertreffen (Kollege Klaus gibt noch seinen Kommentar ab!).

Die Story: Wie im Movie hat unser Dunkelmann nur eines im Sinn: Rache an „Strack" (sorry, Martina!). Zusammen mit einem gewissen Durant haben die doch glatt dem guten Peyton, so der Name des Rächers, das Gesicht „rasiert". Entstellt, wie er ist, möchte er aber nicht bleiben. Deshalb forscht der Gute, bis er in der Lage ist, sich nach Fotos in eine x-beliebige Person zu verwandeln. Und damit wären wir schon bei der Ouvertüre: Mittels der Maus schießen wir Fotos von vorbeihuschenden Typen. Diese werden dann im Computer „gesichtet" und verleihen dem Helden ein neues Outfit. Hernach geht's zum ersten Akt – nach **China Town:** Keine Gnade kennt der Typ, wenn er die Gangster in China Town auseinandernimmt. Dies vollzieht er mit gezielten Tritten und Schlägen, um an den Drogenkoffer zu kommen. Nach dieser einfachen Aktion wird man weggebeamt und ist urplötzlich in einer Fabrik gefangengesetzt. Augen auf im Gangsterverkehr! Denn: Die Energie wird Dir leicht abgeknöpft, wenn die Jungs Dich treffen, Du Dir Deine Sandalen verbrennst oder unter die Stempel gequetschst wirst. Die Leitern hoch, auf Plattformen springen, ganz nach rechts, dann nach links hochklettern, und schon stehst Du auf dem Dach.





Hier beginnt ein traumatisches Erlebnis: Vom Hubschrauber beschossen, muß man nun über die Dächer springen, zum Labor gelangen und dat Rotor-Vehikel vom Himmel holen. Fiesnick Durant iss' aber noch lange nich' bereit, Dir Deine vier Leben zu lassen. Irgendwie gelingt es Dir, das aus dem Copter hängende Seil zu packen. „Duran Duran" nutzt diese Gelegenheit, um mit Dir über den Highway zu schippern. Hier muß man den Lkw und Pkw mit Schwung ausweichen. Das dauert eine Zeit. Aber: „Irgendwann" einmal kletterst Du auf 'nen Tankwagen und bindest das Seil an einen Öltank. Durant iss' danach nur noch in Fetzen; Tod durch Herzversagen. Nun geht's in die letzte Runde (keine Angst, zwischendurch bekommt man mit Aufnahme von „E" verbrauchte Energie zurück oder kann mit „F10" ein Päuschen machen ...), wo Strack gefunden werden muß. Die Feindsbilder sind hartnäckiger, manche ballern gar auf Dich. Finde den richtigen Weg (bitte immer eine Karte anlegen!), hangele an den Ketten hoch, bis Du vor dem Obermacker Strack stehst. Den haust Du locker um. Danach geht's automatisch: Wie im Film trägst Du ihn zum Rand des Rohbaus und feierst „Richtfest". Die Software wirft ihn hinunter, begleitet von „Arcade-mäßigen" Bildern. That's the end ...



Das Ende naht: Der Schurke muß nun sterben ... (Amiga)

Die 16bit-Versionen zeichnen sich durch gute Steuerung, vernünftiges Gameplay und brauchbare Grafiken aus. Auch der Titel-Sound ist mehr als durchschnittlich. Die Kampfgeräusche ähneln (wie Micha Suck meinte) „Gorillas, die sich unter den Achseln kraulen". Eins jedenfalls bei diesem „Ocean-Mix" war für mich sehr hoch: die Motivation. ■

Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
(Titel-)Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Und das meint „kate":

Während die Amiga-Version wirklich Spaß macht und zudem einiges an Überraschungen aufzuweisen hat, ist die C-64-Fassung von DARKMAN völlig daneben geraten. Ich mußte entsetzt feststellen, daß das Game nahezu unspielbar ist. Nach 20 Versuchen (!) gab ich es auf – meine Geduld und Motivation gingen den Bach runter und versanken mitsamt der Diskette in den Tiefen des „Ozeans". Lediglich die annehmbare Titelmusik und die ganz nette Grafik trösten etwas über den äußerst schlechten Eindruck hinweg. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	(C-64)
Grafik	7
Sound	(Titel) 7
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

»MIES«

0 21 54 61 59 ARBIROSOFT 0 21 54 61 59

AMIGA-Software

3D Construction Kit	kpl.dt.109.90
688 Attack Submarine	dt. 59.90
AMOS 3D	79.90
AMOS Compiler	69.90
Armour-Geddon	dt. 59.90
Bandit Kings of China	79.90
Bane of Cosmic Forge 1MB	74.90
Bane of Cosmic Forge *	kpl.dt. 79.90
Bards Tale 3	dt. 59.90
Battle Chess 2	dt. 64.90
Betrayal	dt. 69.90
Big Business	dt. 54.90
Blue Max	dt. 69.90
Brat	dt. 59.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt. 84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 54.90
Bundesliga Mana.Prof. *	kpl.dt. 69.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Cadaver Levels	dt. 39.90
Centurion-Def. of Rome	dt. 59.90
Champions of Krynn 1MB	dt. 64.90
Chuck Yeagers 2.0	dt. 59.90
Codename Iceman 1MB	79.90
Colonels Bequest 1MB	79.90
Conquest of Camelot 1MB	79.90
Creatures *	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Crystals of Aborea	kpl.dt. 64.90
Curse of A.Bonds 1MB	dt. 69.90
Cybercon 3	59.90
Das Boot	dt. 69.90
Death Knights of Krynn	69.90
Defender of the Crown	29.90
Deuteros *	69.90
Dinowars	dt. 49.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 59.90
Dragonflight	kpl.dt. 69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt. 64.90
Elvira 1MB	kpl.dt. 69.90
Eye of the Beholder 1MB	69.90
Eye of the Beholder *	kpl.dt. 74.90
F-15 Strike Eagle 2 1MB	dt. 79.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
Flight of the Intruder *	dt. 79.90
Gods	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Gunboat 1MB	69.90
Hard Drivin 2	59.90
Hill Street Blues	59.90
Hunter *	64.90
Imperium	dt. 59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 59.90
Jahangir Khans Squash	59.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kick Off 2 Winning Tactics	29.90
Kult	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 64.90
Leisure Larry 3 1MB	79.90
Leisure Larry 3 1MB	kpl.dt. 89.90
Lemmings	dt. 59.90
Life & Death	64.90
Logical	dt. 54.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lotus Esprit Turbo	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90
Manchester United Europe	59.90
Megatraveller 1 1MB	kpl.dt. 69.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 79.90
Monkey Island 1MB	kpl.dt. 69.90
Moonbase	79.90

AMIGA-Software

North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
P.P.Hammer	dt. 54.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
PGA Tour Golf	dt. 59.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 2 1MB	79.90
Pool of Radience 1MB	dt. 59.90
Populous	dt. 59.90
Power Monger	dt. 69.90
Quest for Glory 2 1MB	84.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt. 79.90
Sherman M 4	29.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Space Quest 3 1MB	79.90
Space Quest 3 1MB	kpl.dt. 84.90
Speedball 2	dt. 64.90
Starflight	dt. 34.90
Stellar 7	59.90
Stormball	dt. 59.90
Stratego *	dt. 64.90
Super Monaco Grand P.	dt. 59.90
Supremacy	dt. 69.90
Test Drive 2 Collection	dt. 74.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Turrican 2	dt. 59.90
TV Sports Basketball	dt. 74.90
TV Sports Football	29.90
Ultima 5	dt. 69.90
Warlords 1MB	64.90
Wild West World	kpl.dt. 84.90
Wolfpack 1MB	dt. 69.90
Wonderland 1MB	dt. 69.90
Zak McKracken	dt. 64.90

.....und viele weitere Programme!!!

PC-Software

3D Construction Kit	kpl.dt.109.90
Aircraft Scenery Desig.	dt. 99.90
Airline Transport Pilot	89.90
Arachnophobia	dt. 69.90
Bandit Kings of China	84.90
Bane of Cosmic Forge	74.90
Bane of Cosmic Forge *	kpl.dt. 79.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Battle Isle *	dt. 64.90
Betrayal	dt. 79.90
Bill Elliot's Nascar *	79.90
Blue Max (3&5)	79.90
Buck Rogers	kpl.dt. 84.90
Budokan	dt. 34.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 59.90
Bundesliga Ma.Prof. *	kpl.dt. 69.90
Castles	dt. 79.90
Centurion-Def.of Rome	dt. 69.90
Champions of Krynn	dt. 69.90
Chuck Yeager Air Combat	dt. 79.90
Codename Iceman (3&5)	79.90
Cohort	dt. 69.90
Colonels Bequest (3&5)	79.90
Command HQ	dt. 79.90
Conquest of Camelot (3&5)	79.90
Countdown	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 64.90
Crystals of Aborea	dt. 69.90
Curse of the Azure Bonds	dt.69.90
Das Boot (3&5)	79.90
Death Knights of Krynn	69.90
Defender of the Crown	29.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 64.90
Duck Tales	dt. 64.90
Elite Plus	dt. 84.90
Elvira	kpl.dt. 89.90

Jetzt,

geht die Post ab,
mit Supersound auf dem PC:

AdLib Soundkarte dt.	**198.90**
AdLib Soundkarte & Composer	**328.90**
AdLib Midi Kit	**328.90**
Sound Blaster Karte V1.5 dt.	**348.90**
Sound Blaster Karte V1.6	**398.90**

Neu zum Soundblaster:

Midi Box Voyetra Seq.Jun. 198.90

Der Hit:

Roland LAPC-1 dt. 898.90

Die absolute Spitzen-Soundkarte jetzt zum Spitzenpreis!

Mehr Hardware und Zubehör auf Anfrage!

PC-Software

Eye of the Beholder	69.90
F-14 Tomcat	dt. 84.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
F-29 Retaliator (3&5)	dt. 79.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.149.90
Great Courts 2 *	dt. 64.90
Gunship 2000 *	dt. 84.90
Hard Nova	dt. 69.90
Heart of China	84.90
Imperium	dt. 69.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 69.90
Jet Fighter 2 (3&5)	89.90
Jones in Fast Lane (3&5)	69.90
Kings Quest 4 (3&5)	79.90
Kings Quest 5 (HD)	89.90
Knights of Legend	69.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Kult	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 69.90
Leisure Larry 3 (3&5)	kpl.dt. 89.90
Lemmings (3&5)	dt. 79.90
LHX Attack Chopper	dt. 89.90
Manchester United Europe *	69.90
Mario Andretti	dt. 69.90
Martian Dreams (HD)	79.90
Megatraveller 1	kpl.dt. 79.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 89.90
Might & Magic 2	69.90
Monkey Island (VGA)	kpl.dt. 84.90
Moonbase (3&5)	99.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
PGA Tour Golf	dt. 69.90
Planetfall (3&5)	29.90
Police Quest 3 (3&5) *	89.90
Populous	dt. 69.90
Quest for Glory 2 (3&5)	79.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Red Baron	kpl.dt. 89.90
Red Baron (HD)	84.90
Reederei (3&5)	kpl.dt. 54.90
Rise of the Dragon	kpl.dt. 89.90
Rise of the Dragon (HD)	79.90
Secret Weapons Luftwaffe	89.90
Shanghai 2 (3&5)	dt. 79.90
Sherman M 4	29.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Sim Earth	kpl.dt. 89.90
Sorcerers get all Girls	64.90
Space Quest 3 (3&5)	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 (HD)	84.90
Spirit of Excalibur	84.90
Stellar 7 (3&5)	59.90
Supremacy	dt. 79.90
Teenage Mutant Hero	dt. 69.90
Test Drive 3	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
TV Sports Basketball	dt. 79.90
TV Sports Football	29.90
Typhoon of Steel	69.90
Ultima 6 (3&5)	74.90
UMS 2 - Nations at War	dt. 84.90
Warlords	69.90
Wayne Gretzky 2 (3&5)	69.90
Whales (3&5)	69.90
Wing Commander (HD)	79.90
Wing Commander 2 (HD) *	89.90
Wolfpack (3&5)	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90

.....und viele weitere Programme!!!

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

ASM 10/91

HART, HÄRTER, CRUSADE



SECRET MISSIONS 2
CRUSADE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Origin, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen

Sternenkämpfer aufgepaßt, die zweite Secret-Missions-Disk mit dem Titel Crusade für *Wing Commander* ist da! Die Tiger's Claw hält sich im Antares-Sektor auf, um die Koalitionsverhandlungen zwischen den Terranern (Unsereins) und den Firekkanern zu schützen. Das ist auch bitter nötig, denn eine riesige Flotte der Kilrathi ist schon unterwegs. Reichlich Ziele für Laser und Raketen sind also vorhanden. Doch die Zeiten haben sich geändert. Die Kilrathi-Kampfschiffe sind weit besser bewaffnet und gepanzert als bei früheren Begegnungen. Zudem gehören die Piloten der Imperial-Guard an, sind also besser als alle anderen. Gelegenheitspiloten seien gewarnt!

Neben 16 neuen Missionen sind zwei neue gegnerische Schiffstypen und zwei neue Kampfesgenossen integriert. Als besonderes Bonbon bietet sich die Möglichkeit, eine Drahlti, ein gegnerisches Schiff, zu fliegen.



Hautnahe Gefechte . . .

»Alf hätte seine Freude! Katzenjagd im Vertrauen«

Top-Piloten sollten sofort zugreifen, alle anderen vorher Probefliegen. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

»PRIMA«

Abschließend noch die Meinung unseres Top-Ace! Meine Damen und Herren: Major Ottfried „Dark Angel" Schmidt:

Wem *Wing Commander* gefallen hat, und wer sich von den *Secret Missions* begeistern ließ, der kann bei den *Secret Missions 2* nur noch sprachlos sein! Die Missionen sind noch härter und die Feinde noch besser. Der Filmcharakter des Spiels wurde weiter verbessert, die Story ist spitze (wenn auch manchmal etwas schmalzig) und die Grafiken haben das gewohnt hohe Niveau, was will man mehr?

Also, Secret Missions 2 intergalaktisch gut!

Ottfried (Dark Angel) Schmidt



. . . in unendlichen Weiten

NACHSCHUB



THEIR FINEST
MISSIONS

System: PC, Atari St, **empf. VK-Preis:** ca.40 DM **Hersteller:** Lucasfilm, **Muster von:** Hersteller

Für all diejenigen, die schon alle Missionen von *Their Finest Hour* geschafft haben, hat LUCASFILM jetzt eine Mission-Disk herausgebracht. *Their Finest Missions* (wie soll sie auch sonst heißen) beinhaltet 23 knallharte Aufträge, vom normalen Luftkampf bis hin zum Aufnehmen eines deutschen Spions auf einem britischem Landefeld. Ebenso mit dabei ist Programmierer Lawrence Hollands eigene Suicide-Mission. Wer beim Hauptprogramm schon Schwierigkeiten mit der Munitionseinteilung hatte, sollte im Menü lieber „unlimited Ammo" einschalten. Als besondere Beigabe liefert LUCASFILM für jeden Flugzeugtyp gleich noch einen Super-Piloten mit. Ein guter Flügelmann ist halt der halbe Sieg.



Luftkampf ohne Hi-Tech – Their finest Missions

Grafik- und Soundmäßig hat sich nichts geändert. Neue Flugzeuge oder technische Änderungen gibts auch nicht. Trotzdem, die Wartezeit auf *Secret Weapons Of The Luftwaffe* wird mit dieser Disk angenehm verkürzt.

Da die Ausführung des Hauptprogramms nicht mehr dem heutigen technischen Stand entspricht, es ist immerhin schon zwei Jahre alt, habe ich die Wertung entsprechend angepaßt. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

SECRET SERVICE

Ein Schwabe in Hessisch-Sibirien

Gestatten, mein Name ist Anton, Michael Anton. Ich bin der neue Geheimagent im Dienste Seiner Majestät Manfred des Kahlen, und ich bin gerührt (nicht geschüttelt) darüber, ab jetzt die beste Rubrik der ASM verwalten zu dürfen (empörtes Geschrei der Verwalter der anderen besten Rubriken). Ich hoffe, daß ich mich als würdiger Nachfolger erweisen werde, gelobe, daß ich immer mein Bestes geben, die Ehre der ASM und des Secret Service .. (es folgen fünf Minuten Verkündung guter Vorsätze, unterbrochen durch lautes Gähnen einzelner Mitarbeiter, danach verhaltener Applaus). Genug der langen Reden, ran an die Arbeit. (Es folgen 2 Wochen nervenzerfetzender Arbeit, die dem Leser verschwiegen werden sollen.) Inzwischen habe ich mich durch die zwei Körbe voller Post gewühlt, die mir meine Vorgänger hinterlassen haben, und so langsam geht mir der Nachschub aus. Also her mit den Briefen voller Tips und Tricks, Cheats und Pokes, Karten und Komplettlösungen! Zwar zu neuen Händen, aber immer noch an dieselbe Adresse:

TRONIC-VERLAG
Secret Service – Postfach 870 – 3440 Eschwege

Sonic The Hedgehog

Zu unserem Spiel des Monats präsentieren wir hier gleich einige Cheats und Tricks, mit denen uns Uwe versorgt hat.

1.) Die Levelanwahl: Im Titelbild Knopf A gedrückt halten und dann die Richtungstasten links, rechts, oben, unten, links, rechts betätigen. Es ertönt ein Klingelzeichen, danach die *Start*-Taste drükken und dabei Knopf A gedrückt halten.

2.) Continues und Extraleben: Für ein solides Startkapital geht man wie folgt vor: Man geht ins Menü zur Levelwahl und wählt dort die *Special Stage* aus. Dort versucht man, möglichst viele Ringe zu sammeln, ohne die *Goal*-Kette zu berühren, da man sonst ins normale Spiel zurückkehrt. Man erhält für je 50 Ringe ein *Continue* zu je 3 Leben, je 100 Ringe gibt es ein Extraleben, letzteres gilt auch im Spiel.

3.) *Secret Zones:* Der Zugang dorthin ist nur am Ende der 1. Runde jeder Szene möglich, sofern man mehr als 50 Ringe gesammelt hat. Zum Betreten ganz einfach durch den großen Ring am Ende des 1. Akts springen.

4.) *Chaos Emeralds:* In den *Secret Zones* ist es möglich, die verschiedenfarbigen *Chaos Emeralds* zu sammeln, von denen in jeder Zone einer versteckt ist. Sie sind meist von bunten Rauten umgeben, die bei Berührung verschwinden. Man benötigt alle 6 *Emeralds,* um das Spiel zu beenden. ■

Uwe Plötzer

Rock 'n' Roll

Zwar behauptet Rainbow Arts, daß man alle bisherigen Cheats in der PC-Version nicht mehr anwenden kann, aber einer ist doch noch gültig: Ein Musikmenü erhält man immer noch, wenn man statt eines Namens *Country* eingibt oder während der Nameneingabe *F9* drückt. Der Gag mit *Rainbow Arts* oder *Magic Map* klappt leider nicht mehr. ■

Michael

Wasteland

Und noch ein Nachtrag zum Nachtrag, Michael Lehner hat noch einige zusätzliche Tips:

Die Schlußsequenz ist keinesfalls traurig, wenn man

INHALT

den Eingang zur Basis zuerst öffnet. (Wenn man zu Fuß kommt muß man dies sowieso, um hineinzukommen.) Wenn man aber den Helikopter benutzt, geht man, nachdem man sich abgeseilt hat, über die Förderbänder in Richtung Süden. Dort geht man dann kurz hinaus, öffnet das eine Torpaar mit den *Secpasses,* das andere mit Sprengstoff und geht wieder hinein. Wenn man die Selbstzerstörung ausgelöst hat, nimmt man das *Escape Pod,* das nun nördlich des Eingangs in der dritten Ebene erscheint, läßt sich auf keine Gefechte ein und läuft zielstrebig aus der Basis hinaus. (Nachdem man das *Escape Pod* benutzt hat, erscheint man nämlich schon in der Ebene mit den Förderbändern und läuft nur noch nach Süden, wo die Türen bereits geöffnet sind, und in der Umgebung der Basis immer geradeaus, ohne den Verlockungen der herumliegenden Gegenstände zu verfallen.) Wenn man auf der großen Landkarte ist, ist man in Sicherheit und kann in aller Ruhe zusehen, wie die Basis explodiert. Wenn man nun noch das Funkgerät benutzt, erhält jedes Partymitglied nach einer Belobigung der Gruppe noch 10 Punkte zum Verteilen auf die Attribute. ■

Michael Lehner

Hägar

Annedore ist mit dem Dickwanst auf Raubtour gegangen und kann Paßwörter und Tips liefern:

Man sollte auf jeder Insel erst einmal den Schlüssel suchen. Ohne ihn kommt man nicht in Läden oder Kneipen, kann die Teleportertore nicht benutzen und kommt auch nicht zum Endgegner. Hier nun eine kleine Liste mit Paßwörtern und Fundstellen:

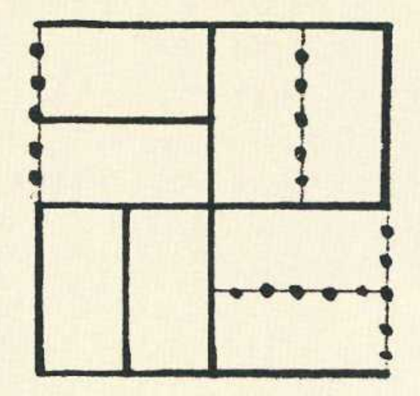
Insel 1: Kein Paßwort, der Schlüssel ist oben im 3. Schacht. 2. Insel: Das Paßwort ist FEAFGN, den Schlüssel findet man in der untersten Etage ganz links. Auf die 3. Insel gelangt man mit JVSAMK, dort ist der Schlüssel rechts in der obersten Etage, wobei man tunlichst nicht vorher herunterfallen sollte. Bei Insel 4 (ASGAPQ) findet man den Schlüssel rechts unten, auf Insel 5 (UWFXPZ) links unten. Auf Insel 6 (FSXRIC) wird man in der Mitte der untersten Etage im Wasser fündig, auf Insel 7 (DYAETG) sollte man sich beim Start schräg nach rechts fallen lassen. Insel 8 schließlich erreicht man mit WFZILD und findet den Schlüsel unten links. ■

Annedore Hilmert

Captive

Tom hat massig Tips zu diesem Rollenspiel auf Lager:

1.) Das Wichtigste zuerst bei der 2. Mission auf dem Planeten *Phoopel* haben die Programmierer offenbar eine Zahlentafel vergessen, ohne die man das Spiel nicht fortsetzen kann, es sei denn, man will einige tausend Möglichkeiten durchprobieren. Die Codetafel hat die Nummer 15099 und sieht so aus:



2.) Um es im Spiel leichter zu haben, sollte man sich im ersten Laden folgende Zusatzgeräte kaufen: *Optic 2 (Root Finder)* zeigt den Weg vom Raumschiff zur Station, vom Generatorraum zum Ausgang und dann wieder zurück zum Raumschiff. *Optic 3 (Auto Mapper)* zeichnet die zurückgelegten Wege mit, einschließlich Fahrstühlen, Leitern, Wasser, Feuer und Läden. Steckdosen sollte man sich markieren. *Optic Super (Visier)* ermöglicht es den Robotern, auch im Dunkeln zu sehen. *Dev Scape Basic (Anti Grav),* damit die Roboter an der Decke laufen können. Nur so lassen sich einige Gegner ab dem 2. Planeten besiegen, denn Gewehre, die höher schießen, gibt es erst später. Außerdem kann man mit diesem Gerät Wasserflächen und Minen ohne Schaden überqueren.

Mit dem *Radar* erkennt man frühzeitig, wo Gegner sind. Wer im Verlauf des Spiels genug Geld hat, sollte sich auf alle Fälle den *Deflector (Dev Scape Super)* kaufen, weil mit ihm die Geschosse der Gegner auf diese zurückprallen. Der Nachteil ist, daß das Gerät nicht sehr lange hält und recht teuer ist. Erwähnenswert ist noch der *Greaser,* mit dem man etwas schneller laufen kann. Die restlichen Geräte kann man getrost vergessen, da sie nur unnötig Platz wegnehmen und man sowieso nur 4 Geräte gleichzeitig benutzen kann.

3.) Wer sich über den Würfel gewundert hat: Mit ihm kann man die erste zu drükkende Taste der runden Schleusen erwürfeln. Das funktioniert allerdings nicht beim Eingang. Hier sollte man sich die Reihenfolge aufschreiben, da die Schleuse zum Verlassen der Station neu geöffnet werden muß. Das ist aber nur nach der Sprengung des Reaktorraumes möglich.

4.) Die Minen zerstört man mit einem Ball.

5.) Den Brustpanzer sollte man einige Nummern größer als die übrige Rüstung kaufen, damit man Strom spart. Auch sollte man nur Batterien der Marke Super kaufen, weil man die anderen später nicht mehr verkaufen kann.

6.) Den Wert für *Robotics* so hoch wie möglich schrauben, damit man sich schneller bessere Rüstungen kaufen kann.

7.) Wer leicht an Geld und Punkte kommen will, sollte auf dem Planeten Saurier jagen, deren Stärke sich im Verlauf des Spieles nicht ändert.

8.) Auf die Öffnungen in den Wänden achten: Über Kopf stehend können die hinteren beiden Roboter durch das Loch schießen und das eine oder andere Monster erledigen. ■

Tom Reinsch

Gates of Zendocon

Es gibt ihn doch, den Bonus-Level bei dieser Lynx-Ballerei, meldet Poolhunter vom Internationalen LYNX-Club.

Man erreicht ihn, wenn man im Level *TRYX* sofort nach dem Start nach unten fliegt (Vorsicht vor den Panzern!), denn zu Beginn kann man durch die Balken fliegen und ist dann unter der normalen Spielebene. Danach muß man nur noch 3 Hindernissen ausweichen und findet dann einen Ausgang ins Bonuslevel. Im schnellen Spiel geht es am einfachsten. ■

(Stimmt! Man sollte noch vor dem zweiten roten Fleck eintauchen, die Panzer räumt man am besten mit dem Schutzschirm ab. In diesem Level gibt es neben massig Punkten auch eine komplette Bewaffnung. Und noch ein Tip: In Level NEAR ist man dem Endkampf schon ganz nahe. Hier unbedingt alle Extrawaffen einsammeln!)

Ramage

Auch dieser Tip zur Levelanwahl stammt vom LYNX-Club: Bei der Auswahl der Monster zweimal *Pause* drücken, dann das Monster auswählen und im Bild mit der Zeitung mit *Option1* und dem Joypad den Level wählen. ■





Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Hitchhiker's Guide to The Galaxy

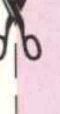
Oliver steht schon ganz zu Anfang im dunkeln, nämlich nach Betätigen des *Signaling Device*. Wer kann ihm helfen, möglichst auch mit einer Komplettlösung? ■

(Ein Hitchhiker ohne Handtuch ist eben nur ein halber Hitchhiker. Oder fehlt noch mehr?)

Bundesliga Manager

Marco Dittus ist mit seinem Manager-Latein am Ende. So ziemlich nach jedem Saisonende bauen seine Spieler rapide ab und die ganze Mannschaft verliert 20-26 Stärkepunkte. Somit quält er sich schon seit 10 Jahren durch die 2. Liga, jedesmal, wenn er eine gute Mannschaft hat, macht sie ihm der Computer wieder nieder. Ist es ein Programmfehler (PC-Version), oder gibt es irgendwelche Tricks?

Marcus Kubicek sucht hierzu einen generellen Cheat. ■




Super Mario Land

Jens sucht zum einen nach dem absoluten Cheat für dieses Spiel auf dem Game Boy, gleichzeitig fragt er auch, wie man unbewaffnet am Endgegner in Level 1.3 vorbeikommt. ■

(Nichts einfacher als das, man muß zunächst einmal den Sprungrhythmus des Biests beobachten, entsprechend ausweichen. und ganz nahe herangehen. Bevor es vom Boden aus spuckt, legt es immer eine kleine Pause ein, und das ist genau der richtige Moment für einen Sprung über den Gegner zum Schalter.)

Wonderland

Thomas ist der Verzweiflung nahe, das Problem liegt in Form eines Schlüssels im Fluß hinter der Brücke. Zwar soll es laut Hilfestellung möglich sein, den Schlüssel mit Hilfe des Hundes zu bergen, allerdings reagiert die Töle weder auf den Stock noch auf das Steak, zum Spielen hat er auch keine Lust. Wer kann helfen?

Uwe seinerseits steht vor der winzigen Tür und kommt beim besten Willen nicht rein. ■

Der Landsitz von Mortville

Zwei Seelen ein Gedanke: Tino und Stefan suchen beide eine Komplettlösung zu diesem Uralt-Adventure. ■

Xenon II

Falk fühlt sich von Xenon II etwas reingelegt. Zum einen findet er sich für seine Bemühungen im ersten Level recht unterbezahlt, im 2. Level kann er nicht Seitenschuß und Rückwärtsschuß gleichzeitig verwenden. Liegt irgendwo ein Fehler im Programm vor? ■

(Ich glaube nicht. Jeder muß mal klein anfangen, die Fotos mit der besseren Bewaffnung stammen wahrscheinlich aus der Demo-Version, bei der man ordentlich abkassieren konnte. Ob sich Seiten- und Rückwärtsschuß ausschließen, weiß ich nicht, kann aber durchaus sein.)

Neuromancer

Arnd hätte ganz gerne eine bessere Version von COMLINK als 4.0 und würde beim Schachturnier auch mal den 3. Gegner schlagen können. Weiterhin sucht er eine Liste aller Linkcodes und Paßwörter, eine Komplettlösung wäre ihm auch ganz recht.

Ein Herr (?) namens Virus III sucht an gleicher Stelle nach einem *ROM-Construct*. ■

Monkey Island

Eine ganze Reihe von Lesern sucht Antworten zu Monkey Island. Eine Komplettlösung haben wir in der ASM Special 11 gebracht, hier nur noch einige Antworten auf ausgewählte Fragen:

Der Affe braucht 5 Bananen. Die restlichen 2 findet man entweder im Dorf der Eingeborenen oder am Strand, nachdem man mit dem 'Kunstwerk' am Plateau auf den Baum am Strand geschossen hat.

Das Haus auf der kleinen Insel erreicht man, indem man das Gummihuhn aus dem Haus der Wahrsagerin mit dem Seil benutzt.

Das Schiff für den Weg zur Affeninsel kann man bei Stan kaufen, nachdem man auf Melee Island (TM) alles erledigt und eine Crew angeheuert hat.

Die Piranha-Pudel schläfert man mit dem Braten aus der Küche ein, nachdem man ihn mit der gelben Pflanze, die man im Wald findet, behandelt hat.

Für den Tresor beim Krämer gibt es keine Patentlösung, da sich die Bewegungen von Spiel zu Spiel ändern. Einfach genau zuschauen!

Geister-Kisten öffnet man am besten mit dem Geister-Werkzeug. ■

Lords of Doom

Thorsten hat zu diesem Thema noch zwei Fragen: Ist der Safe für die Lösung wichtig, und wenn ja, wie öffnet man ihn? Und wie wird man mit dem Obervampir fertig? ■

Dragons of Flame

Besagter Julian würde auch ganz gerne an den Charakterwerten seiner Party feilen, und zwar auf dem C 64. ■

Das Magazin

Und nochmals Julian, diesmal im Kampf mit der modernen Kommunikationstechnologie. Wer kann ihm den Umgang mit Datex-P nochmals genau erklären? ■

Spirit of Excalibur

Michael Tasch würde gerne wissen, wie man die letzte große gegnerische Armee besiegt, die von Norden kommt, und wo man Sir Lancelot findet. ■

On The Road

Bernd Herrmann bekommt bei seinen Anrufen bei der Agentur (Tel. 3323) immer die Auskunft, er sei nicht zuverlässig genug. Wer verhilft ihm zu einem Auftrag? ■

Xenomorph

Julian the Cool sucht Pläne oder eine Komplettlösung zu Xenomorph. ■

B.A.T.

Sechs Fragen zu diesem Spiel von Robert Simonovic:

1.) Wie kommt man in die Unterwelt?

2.) Wie kommt man am *Hulktronic* vorbei?

3.) Wo findet man Merigo und Vrangor?

4.) Wie kommt man in den Xifo-Club rein?

5.) Wo ist der Passierschein für die Nordschleuse?

6.) Wie programmiert man B.O.B.?

Eine Komplettlösung wäre sehr hilfreich. ■

(Euer Wunsch ist uns Befehl: Eine Komplettlösung wird in der neuen ASM Special 13 zu finden sein!)

Rings of Medusa

Björn sucht Tips zu Rings of Medusa. ■

(Ich habe schon einen: Nämlich die ASM 4/90!)

Ninja Remix

Rainer sucht hierzu einen Cheat auf dem Amiga. ■

Fool's Errand

Harald und Cathy versuchen verzweifelt, auf dem Amiga das Fragezeichen im Rätsel *Three Ships* zu fangen. Beide hoffen auf baldige Hilfe! ■

Fire and Brimstone

Domagoj Benac sucht den 4. Schlüssel zum Verlassen des ersten Levels. Wer hat ihn gesehen? ■

Quest for Glory 2

Jede Menge Fragen zu diesem Spiel lagern auf meinem Schreibtisch, zu viele, um sie alle zu veröffentlichen. Das ist im Prinzip auch überflüssig, denn die Antworten finden sich alle in der ASM Special 12. Nur das Rätsel der Enchantress möchte ich noch kurz aufklären, da man dazu (geringe) Kenntnisse der englischen Sprache benötigt.

Übersetzt heißt es in etwa: „Mein Erstes ist das Erste, mein Zweites das Letzte, dann komme ich selbst, dann zurück zum Ende und wieder zum Anfang". Alles bezieht sich auf das Alphabet, mit A als erstem und Z als letztem Buchstaben, „ich" heißt auf englisch „I", und so kommt man auf A-Z-I-Z-A. ■

Space Quest 3

James hat Probleme im Komplex von *Scum Soft,* er wird in dem Großraumbüro immer geschnappt.

(Alles kein Problem, wenn man das tut, was man gelernt hat: Hausmeister spielen. Dazu muß man sich zunächst eine passende Montur besorgen, die man hinter einer Türe auf der linken (!) Seite des Ganges findet. Danach ins Büro, dort aber nicht auffallen, sondern jeden vollen Papierkorb, an dem man vorbeikommt, mit dem Zapper entsorgen). ■

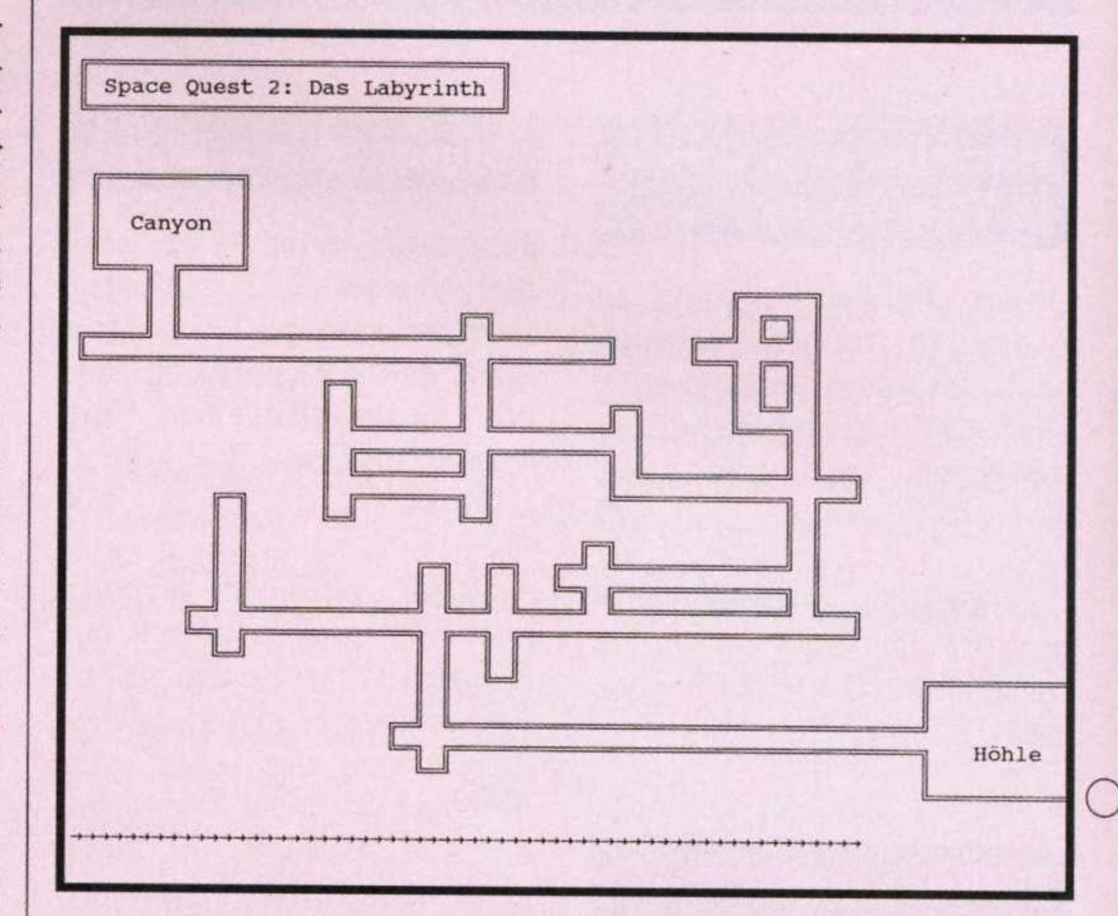
Space Quest 2

Da die ASM Special mit der Komplettlösung gerade nicht lieferbar ist, hier die Antworten auf einige brennende Fragen:

Joannis und Jörg tappen in der 2. Höhle im dunklen. Licht in die Sache bringt nochmals das Glowing Gem, das man diesmal allerdings im Mund transportieren muß, da man beide Hände zum Klettern braucht. Das Gem hat man allerdings beim Sturz in der ersten Höhle am Ausgang verloren und muß es sich erst wieder suchen. Der Weg durch das Labyrinth führt zunächst etwas nach unten, danach relativ weit nach rechts, dann wieder runter, nach links und nochmals abwärts.

Um aus dem Käfig des Menschenfressers herauszukommen, muß man im Besitz einer Spore sein. Nachdem man den netten Herrn zweimal gerufen hat, und er sich in Bewegung setzt, wirft man das Ding, wodurch er zu Boden geht. Bei ihm findet man dann einen passenden Schlüssel. (Frage von Markus.)

Und zu den Fragen von Marco: Den kleinen Alien findet man, wenn man von der Landestelle zuerst nach oben und auf der Lichtung am unteren Bildschirmrand nach rechts läuft. Das Seil muß man später tatsächlich am Stamm über der Schlucht befestigen. ■



Archipelagos

Hier hat Manuela Ärger mit zwei Steinen auf Insel 10 (East Enders), die sich einfach nicht zerbröseln lassen. ■

Treasure Island Dizzy

Und nochmals Manuela, diesmal auf der Suche nach der letzten Münze. Angeblich soll sie in einer Höhle mit einem Totenkopf sein. Aber wo ist diese Höhle? ■

Twilight World

Andrea Christ hat im Spiel die Frau befreit, ist mit Hilfe des Pulvers wieder aus dem Kerker entkommen, kommt nun aber nicht mehr weiter. Die kritischen Stellen sind bei der Spinne, beim Gnom und bei den drei Töpfen mit den Schlangen. ■

Lord of the Rings

Marcel Kyas sucht das dritte Stück von Narsil und eine Möglichkeit, es neu schmieden zu lassen. ■



... und ein paar Antworten

Cadaver

Hier kommt Hilfe für Björn Croll aus ASM 7/91, der mit Cadaver seine Probleme hatte. Zu seinen Fragen:

1.) Um zu verhindern, daß die Schildkröte erscheint, muß man das Auge in dem Raum beim ersten Betreten mit dem *Schlafe*-Spruch einschläfern.

2.) Im 2. Level kann man sich nur mit Ausdauer-Tränken über Wasser halten.

3.) Die Säcke im Raum *Lords Schatzkammer* kann man an dem Fallgitter vorbeibefördern, indem man sie nacheinander in die Bleischatulle steckt, sie jenseits des Gitters wieder herausnimmt und auf den Boden legt und später wieder einsammelt. Wenn man sie dann vor den Mund in *Axels Kammer* legt, so verrät dieser, wie man die Teleporter aktiviert, und welcher der beiden der richtige ist. Um aus dem Keller herauszukommen, drückt man den linken Schädel und nimmt den richtigen Teleporter (den linken), und schon steht man im Raum mit der Kellertreppe. ■

Karsten Rölling

M.U.D.S.

Hilfe bei der Qual mit dem Pokal naht! Derselbe wurde nämlich von einer Gruppe geflügelter Teufelchen gestohlen. Wenn man nun nochmals aus der Stadt geht, sollte man eine bislang unsichtbare Stadt entdecken. Dort muß man gegen die Teufelchen antreten, wobei man möglichst nur mit Shemons spielen sollte. Diese werden von den Teufelchen derart gefoult, daß die Flattermänner vom Platz gestellt werden, als hätten sie den Schiedsrichter gefoult. Nun braucht man nur noch die Flonks im Pott zu versenken! ■

Der Brecher

Elvira

Hier sind die Antworten zu Michaels Fragen aus der Ausgabe 7/91:

Die verschlossene Tür im 1.Stock ist Elviras Gemach; sie läßt sich nur öffnen, wenn Elvira die Küche verlassen hat, um der dicken Hexe zu entkommen. (Diesen Moment gibt die Mistress lautstark bekannt!) Einen Schlüssel für diese Tür gibt es nicht.

Die Kräuter sind im Schloßgarten: Der tödliche Nachtschatten ist an der Außenwand vom Geräteschuppen links, die Belladonna auf der rechten Seite der Wand. Der Weißdorn ist rechts neben der Tür zum Kräutergarten, die Tür gegenüber der Strohscheibe. ■

Carsten Wessels

Bloodwych

Bei Bloodwych (Frage in ASM 7/91) muß man vor der *Serpent Door* den Knopf in der Wand drücken, damit eine Säule verschwindet. Nun geht man wieder zurück (Treppe rauf, Treppe runter), und sieht, daß links ein Gang frei geworden ist. Gleich dahinter liegt in der rechten Wandnische der *Serpent Key*. Um die Türe links hinter der *Serpent Door* zu öffnen, geht man einen Schritt vor, einen links, zwei rechts, einen links, und öffnet die Tür. Bei zwei Spielern ist es anders: Der eine geht auf die linke, der andere auf die rechte Platte, jetzt kann einer von ihnen die Türe öffnen. ■

Torben Helms

Wall Street Wizzard

Thorsten Schroeter weiß genaueres über Funktion und Nutzung des Börsen-Computers (BC):

Man kann dem BC Aufträge erteilen, die er selbständig ausführt. Wenn man etwa den Auftrag gibt, eine bestimmte Aktie (von der Bank oder von anderen Mitspielern) zu beobachten, dann nimmt er ein günstiges Angebot unter dem Namen des Auftraggebers an. Ein besonderer Vorteil des BC bei mehreren Spielern ist die Möglichkeit, den BC Aktien kaufen zu lassen, während ein anderer Spieler am Zuge ist. Durch den BC kann man auch seine persönlichen Aktien an seine eigenen simulierten Auftraggeber verkaufen. Ein kleiner Dämpfer ist allerdings der Anschaffungspreis von einer Million Mark und die 0.5%-Provision pro Auftrag. Man kann seinen BC zum halben Preis wieder verkaufen. ■

Thorsten Schroeter

Larry III

Und hier noch ein Tip, wie man zwar nicht Larry, aber wenigstens das Messer scharf machen kann: Man begebe sich auf Noontonyt Island zu den Stufen des Hotels und gebe *Sharpen knife at the steps* ein. ■

Thorsten Schroeter

(Und hier gleich noch eine eigene Antwort zu einer Frage aus ASM 8/91: Ein Casino im eigentlichen Sinne gibt es nicht. Man sieht zwar im hinteren Teil des Hotels einige Spieltische, kommt dort aber nicht hin. Das Hotel selbst sollte nicht allzu schwer zu finden sein. Außerdem hatten wir in der ASM 3/90 ..)

Operation Stealth

Auf dem Dienstweg wird man mit dem Offizier nicht fertig, aber Matthias hat da einen Trick:

Nachdem man den Gang nach oben erfolgreich hinter sich gelassen hat (zweimal versuchen, beim ersten Mal wird man zurückgeschickt), wendet man sich nach links und geht in die rechte Tür. Das gefüllte Glas gibt man dem Offizier. Man nimmt sich die Marke *(take stamp)* während der Offizier trinkt, und geht zurück in den Raum, wo das Boot war. Man nimmt das Stempelkissen (*take inkpad)* und stempelt Zettel und Marke *(use stamp on ink pad, use mission information on ink pad)*. Anschließend wird die blaue Zigarette aus der Zigarettenschachtel zerlegt. Das Zigarettenpapier legt man auf das Glas *(use cigarette paper on glas)*, geht nach oben und legt das Glas auf den Identifikationscomputer *(use fingerprint on fingerprint id)*. Zuletzt wirft man im Raum mit der Wache den Zettel durch den Schlitz *(use authorized mission on mailbox)*. Das war's auch schon .. ■

Matthias Varelmann

Und hier noch eine andere Antwort zu diesem Spiel.

Den Code des Tresors kann man relativ leicht knakken, vorausgesetzt, man hat sich zu Anfang des Spiels den blauen Koffer eines Kollegen unter den Nagel gerissen, genauere Informationen stehen in dem Telegramm, welches man von der Bedienung der Fast Food-Bude erhält. In diesem Koffer findet sich ein Safeknacker, *Gehäuse* genannt. Dieses Gerät befestigt John am Tresor und schaltet es ein. Das Gerät besitzt eine Anzahl von Leuchtdioden, die für eine Erleuchtung sorgen. Als erstes wählt man solange die erste Stelle des Codes, bis die erste LED leuchtet, analog verfährt man mit den übrigen Stellen. Das war schon alles. ■

A. Küch

Last Ninja 2

Die Shuriken befinden sich im Müllkorb gegenüber dem Weg zum messerwerfenden Clown. ■

Matthias Varelmann

Shadowgate

Markus hat die Fragen zu Shadowgate als Anlaß für eine Mini-Komplettlösung genommen:

Man öffne den Totenkopf über der Eingangstür, der Schlüssel für den Eingang befindet sich darin. Den Schlüssel im Buch verwendet man dazu, zwei wichtige Gegenstände aus der Eingangshalle zu holen. Die Fackel aus der 2. Hallway braucht man, um den Geist zu verbrennen. Man geht in die 3. Hallway und von da aus in den rechten Raum. Beim Wasserfall legt man einen Stein in die Steinschleuder. Danach geht man hinter den Wasserfall und schlägt den Felsvorsprung ab. Im Pedestal Room steckt man den weißen Diamanten ins Loch. Man schnappt sich die Kugel und geht ins Lair. Dann das Schild, den Speer und den Hammer nehmen. Man kann den See mit der Kugel begehbar machen. Dann den Schlüssel und die Kugel nehmen. In der 2. Hallway ist ein Stein. Man geht durch den Geheimgang, nimmt den Pfeil und bewegt die linke Fackel. Es folgt eine Begegnung mit dem Shadow Lord. Der Mantel wird angezogen, an der Wand sieht man den Seilbefehl. In der Wand gegenüber ist eine Geheimtür. In Cave 1 braucht man noch einen Diamanten. Man erhält ein Pergament. Man klettert das Seil hoch, schlägt den mittleren Spiegel ein und nimmt den Besen. Den Schlüssel für den Spiegel hat man ja bereits. Mit der Kugel kann man auch das Feuer löschen.

Nun geht man in die Tombs. Die Mumie im ersten Sarg rechts verbrennt man. Man geht bis zur Brücke und bringt den Troll mit dem Speer und den Zyklopen im Courtyard mit der Steinschleuder um. Man zieht den Eimer im Brunnen hoch und die darin befindlichen Handschuhe an. Nun öffnet man den Schreibtisch in der Library und setzt sich die Brille auf. Das Buch unbedingt mitnehmen. Nun braucht man den letzten Diamanten. Den Globus kann man mit dem Pergament öffnen. Im Laboratory die Steinplatte aufheben. Im Garten flöten.

Man verbrennt den Teppich der Banquet Hall und kann nun alle Türen öffnen. Jetzt geht man in den rechten Turm und beantwortet alle Fragen der Sphinx. (Mögliche Gegenstände: Hufeisen, Landkarte, Besen, Totenkopf, Spiegel, ..) Im Observatory den Stern von der Sternkarte nehmen und die Karte aufschlagen, dann den Stab nehmen. Die Frau im Turret mit dem Pfeil töten, dann bekommt man den ersten magischen Gegenstand. Dann ab in den linken Turm, das Horn bewegen und das Weihwasser aus der Flasche mit dem Kreuz über den Höllenhund schütten. Jetzt erhält man den 2. magischen Gegenstand. Auf dem Turm den Drachen mit dem Stern töten. Im Halter findet man den 3. magischen Gegenstand. Auf dem Balcony den Stab ins Loch stecken, den Zauberstab nehmen und auf den Lookout gehen. Hier nimmt man den Sack mit den Münzen. Dann zurück zum Bridge Room, dort alles außer Fackel und Zauberstab ablegen und über die rechte Brücke gehen. Man berührt die Schlange mit dem Zauberstab und nimmt den 4. magischen Gegenstand. Zurück zur Brücke und sich mit dem Ulterior Humana Pergament unsichtbar machen Jetzt schnell zum Throne Room und dem Skelett das Szepter geben. Dann die mittlere Platte rechts vom Thron öffnen und den Ring hineinstecken. Im Cavern jetzt das Buch lesen und es dann der Statue geben. Die Kombination für die Hebel in Cave 4 ist 3 runter, 2 runter, 3 hoch. Die Kugel ist der letzte magische Gegenstand. Den Stab mit dem Dorn aus dem Turmzimmer vereinigen, die Kugel draufsetzen. Das ist der Staff of Ages. In Cave 3 die Gargoyles mit dem Instantum Illuminarum-Pergament blenden und schnell in den Wellroom gehen. Beim Brunnen den Hebel runterdrücken und die große Münze aus dem Geldbeutel in den Brunnen werfen und es entsteht eine Leiter. Die Leiter herunterklettern und dem Fährmann eine kleine schwarze Münze geben. Im Vault muß man den Talisman ins linke Loch stecken und ins Horn blasen. Jetzt nach Cavern 2 und den Drachen mit dem Staff of Ages töten. ■

Markus Lützeler

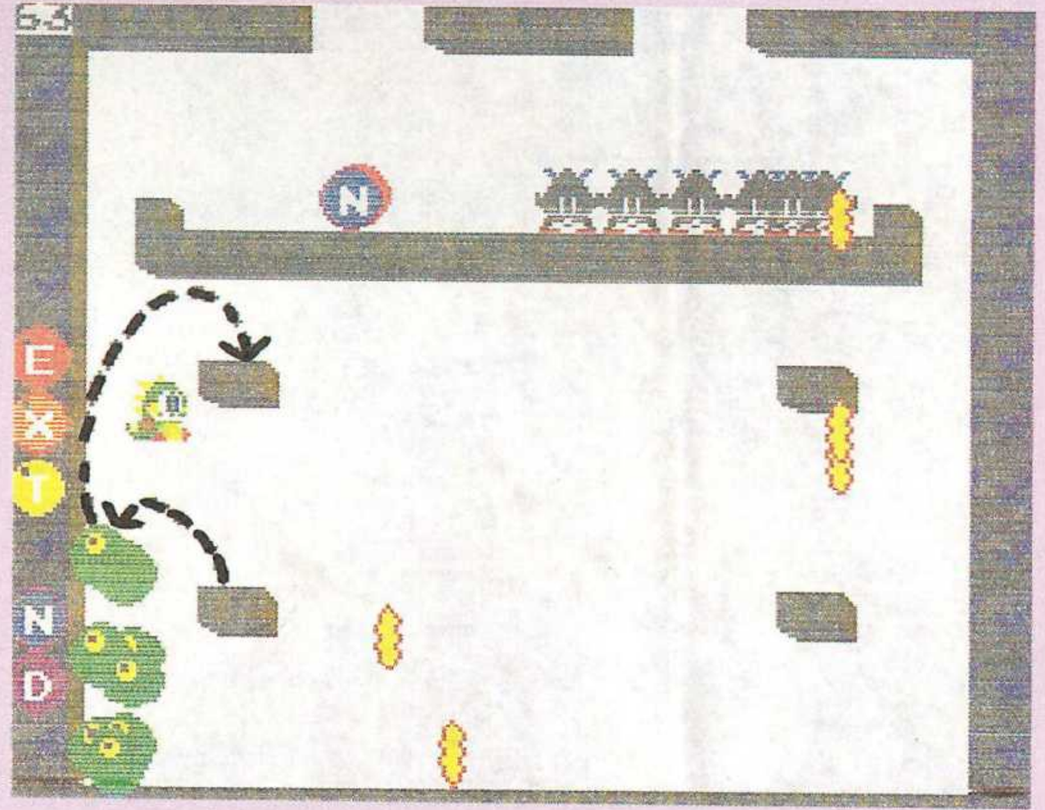
Bubble Bobble

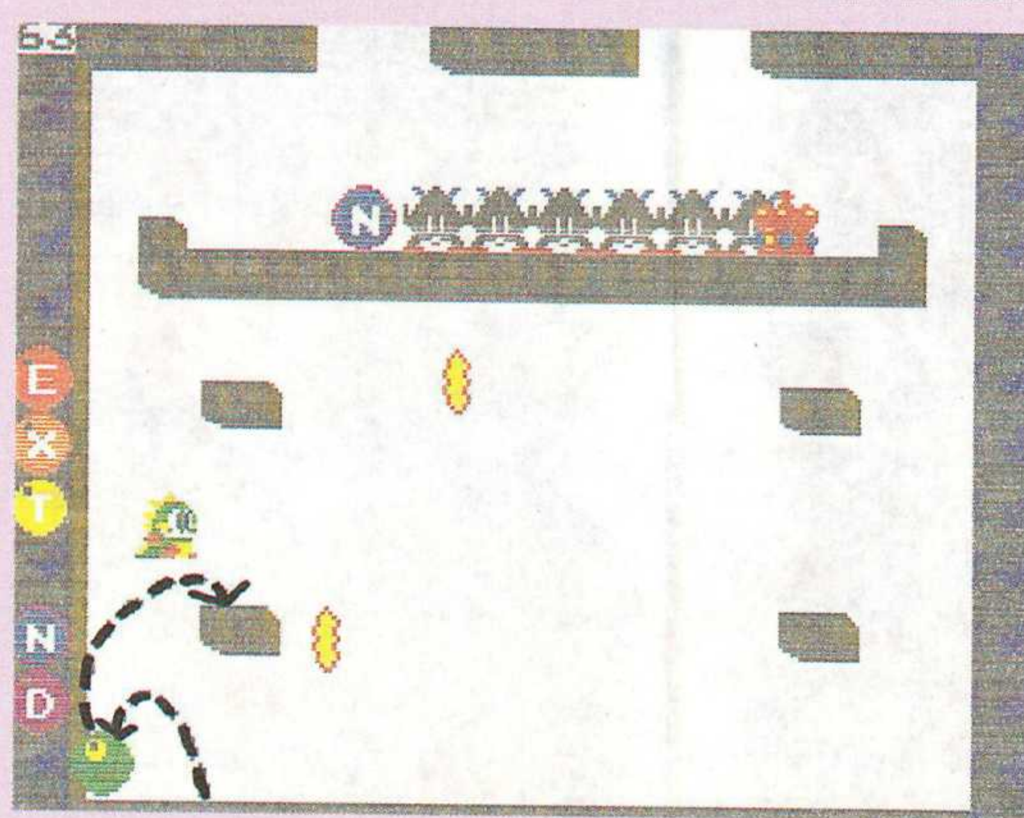
Level 63 dieses Spiels ist doch eigentlich gar nicht so schwer:

Zuerst bubbelt man eine Blase in seine jeweilige Ecke und springt über diese auf das erste Plateau. Dann springt man ein paar Mal nach oben und läßt immer an seinem höchsten Punkt eine Blase in Richtung Bildschirmrand raus. Nach etwa sechs Sprüngen ist somit eine Wand aus Blasen entstanden, über welche man bequem auf das zweite Plateau und von dort in das Becken kommt. ■ *Andreas Hellmann*

Hier das ganze Vorgehen nochmals in vorbildlichen Bildern, geliefert von Andreas Lotz. Der hat auch gleich noch die Speicheradressen für den Amiga mit 512 KB beigefügt: Im 1-Spieler-Modus in $Ø1A316, im 2-Spieler-Modus in $Ø1A2F6 und $Ø1A2F7 jeweils $FF für 255 Leben eintragen.

■ *Andreas Lotz*





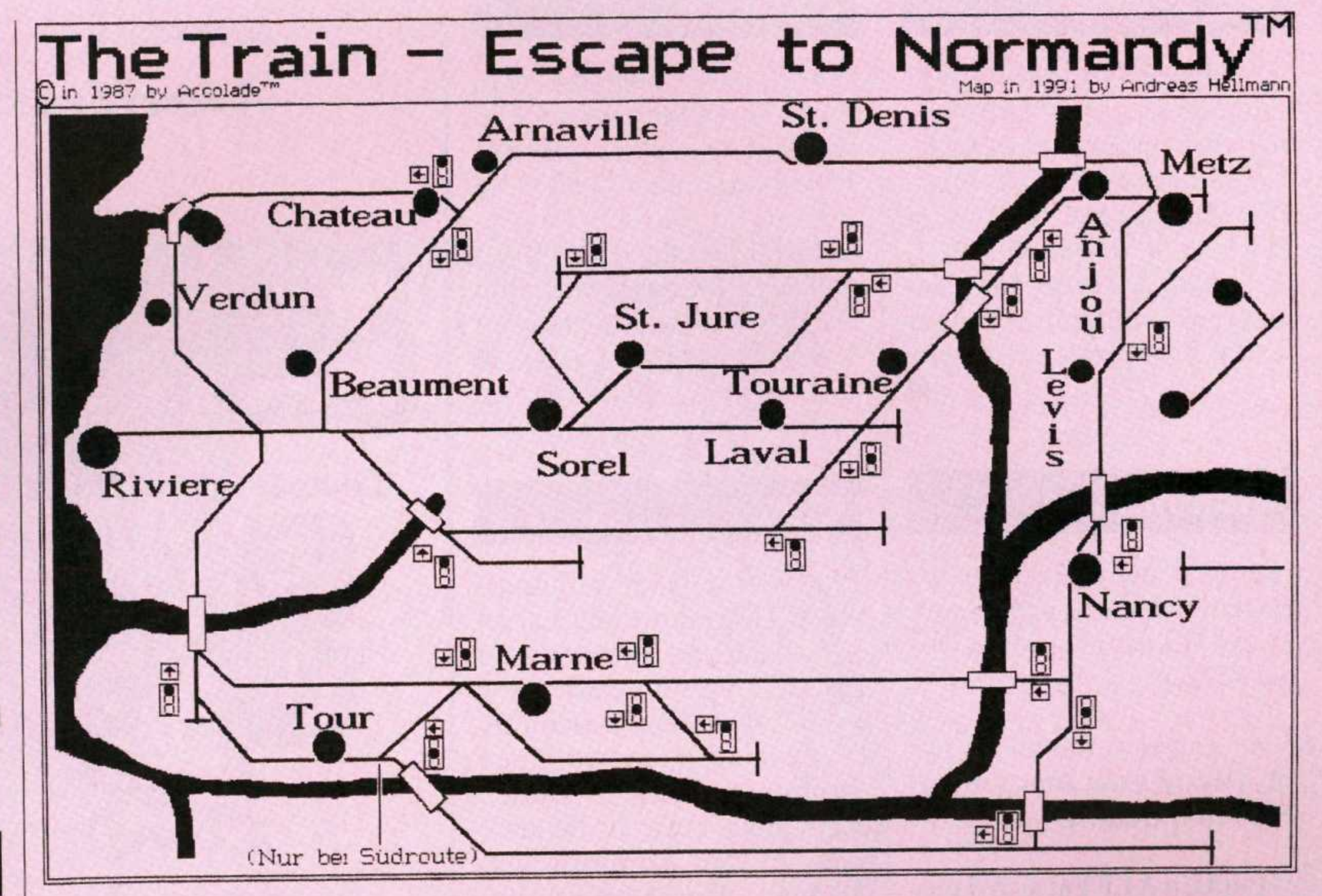


The Train

Damit Weichen nicht zu Härtefällen werden, hier nochmals eine Antwort von Andreas H. aus S.:

Die Weichen stellt man, indem man einmal für die Weichenstellung 'oben' und zweimal kurz hintereinander für die mittlere Weichenstellung mit Hilfe der *Whistle* pfeift. Dazu braucht man nicht unbedingt vor der Weiche zu halten. Wo die Weiche wie stehen muß, ist der folgenden Karte zu entnehmen. Eingezeichnet sind nur die Weichenstellungen für sinnvolle Routen! ■

Andreas Hellmann



Ultima VI

Herbert Göll ist mit den Gefilden Britannias wohl vertraut, wie folgende Antworten beweisen:

Bei der einen Frage ging es um die *electric fields* und wie man sie am besten umgeht. Um sie auszuschalten gibt es so unförmige Dinger an den Wänden, die auch *switch* genannt und ganz einfach ge*move*-d werden. Das Problem besteht oft darin, diese Schalter zu finden, etwa im Schloß, in dem der *Vortex Cube* versteckt ist. Dort findet man ihn beispielsweise hinter einer Geheimtüre im Keller, der *X-Ray Spell* kann hier ganz praktisch sein.

Die zweite Frage war nach dem Ballon und der Seide. Dazu benötigt man zunächst *Spider Silk* in rauhen Mengen, und zwar genau 40 Einheiten.Die gibt es bei allen Zauberern für 1 bis 3 Goldstücke, oder aber umsonst in der *Spider Cave*. Mit dem Zeug geht man nach Paws zu Arbeth, der es für 20 Gold zu einem ordentlichen Faden spinnt. Weiter geht es nach New Magincia zu Charlotte, die für 10 Gold aus dem Faden ein Tuch webt. Nun geht es wieder zurück nach Paws zu Miss Trihune, die aus dem Stoff die Ballonhaut näht. Allerdings nur dann, wenn man die Pläne für den Ballon hat. ■

(Und bevor jetzt wieder Fragen kommen: Die Pläne findet man in Soutek's Castle auf der Insel am südlichen Ende Britannias, in der Nähe von Sepent's Hold. Die weiteren Einzelteile (Rope, Cauldron) findet man unterwegs, lediglich den Ballonkorb muß man sich für 300 Gold in Minoc machen lassen.)

Buffalo Bill's Rodeo Games

Dave hat Kutsche und Stier voll im Griff, lassen wir ihn selbst zu Wort kommen:

In der vierten Disziplin hilft nach meinen Erkenntnissen nur rohe Kraft. So schnell wie möglich mit dem Stick rudern und dabei den herabfallenden Kisten ausweichen. Wenn man die Kutsche erreicht hat, besteigt man sie mittels Knopfdruck. Nun muß man sich noch mit einem Indianer auseinandersetzen. Hier heißt es offensiv, aber nicht überstürzt kämpfen. Die Optionen, jeweils bei gedrücktem Feuerknopf: Links = Abwehr, Oben = Kopfschlag, Rechts = Magenschlag.

Zum Stierkampf: Man nähert sich dem Stier auf etwa die halbe Anfangsdistanz, prescht vor, wird langsam und wartet, bis man mit den Hörnern und dem Hals auf einer Höhe ist. Nun den Knopf drücken. Man wirft sich auf den Stier. Mit etwa 10 Minuten Übung müßte man diesen leichten Teil beherrschen. Doch nun wird es schwer. Mit kräftigem Rudern muß der Stier in die Knie gezwungen werden.

Noch ein Tip zu beiden Disziplinen: Wenn es ans Rudern geht, sollte statt des Sticks die Maus benutzt werden. ■ *David Hartmann*

Space Quest 2

Daniel Schaller sieht bei der Anfrage von Alex aus der ASM 7/91 zwei mögliche Orte, wo die Probleme mit den Robotern auftreten können: Einmal hinter der Säurefalle, hier entfacht man mit Papierkorb, Toilettenpapier und Feuerzeug ein kleines Freudenfeuer, den Rest erledigt die Sprinkleranlage. Oder aber den Robot vor dem *Escape Pod*, den man zuerst anlocken muß. Dazu kommt man am besten von links, drückt den Knopf und nimmt die Beine in die Hand. Beim nächsten Anlauf reicht es dann einfach, den *Pod* zu besteigen. ■

Daniel Schaller

Countdown

Im Labyrinth sollte man zum Weinkeller gehen und rechts die Box aufbrechen. Den Wein sowie das *rag* mitnehmen und die Box an der linken Wand verschieben. (Jahreszahl 1433 der Code). Nach diesem Code bewegt man die leeren Weinflaschen (1. Reihe 1. Flasche, 2. Reihe, 2. Flasche usw.). Im folgenden Raum kann man hinten hochklettern, das letzte Stück mit dem Haken. Das linke Auto bekommt man mit dem Schlüsselbund auf und weg ist man. ■

A. Küch

(Noch ein Hinweis für alle, denen die Geduld bei Countdown fast abgelaufen ist: In unserer neuesten ASM Special, dem Opus Nr. 13, ist auch eine Komplettlösung von Countdown zu finden!!!)

Ms. Pacman

Und nochmals der LYNX-Club, diesmal mit dem Weg, wie man immer an den Beschleunigungs-Blitz kommt. Die Tastenfolge hierfür ist *Pause, A, A, B, Option 1, A, A, B, Option 1, Pause.* Nun hat man ihn und kann ihn über Knopf B jederzeit einsetzen. ■

Atomino

Hier sind die Levelcodes zu diesem Super-Sucht-Spiel. Zuerst für den Atari von Donald Duck:

Acid, Arrow, Emission, Lava, Cave, Elixia, Bone, Wood, Fountain, Getwise.

Captain ALF hat sich dagegen mit der Amiga-Version auseinandergesetzt:

Idyll, Taurus, Neptune, Photon, Plankton, Infernal, Fossil, Poison, Soup, Sulphate. ■

Mickey Mouse Castle of Illusion

Hagen hat Tips, wie man mit den Endgegnern fertig wird.

Der im ersten Level sollte kein Problem sein, beim zweiten sollte man immer in der linken Ecke bleiben. Beim 3. Endgegner muß man, kurz bevor das grüne Männchen herunterkommt, hochspringen und die Füße anziehen. Beim ersten Männchen in der Mitte des Bildes stehen und danach bei jedem weiteren ein Stück nach links gehen. Die Nummer 4 sollte ebenfalls kein Problem sein, bei Obermotz Nummer 5 sollte man stehenbleiben und warten, bis er den Mund verzieht. Dann geht man ein Stückchen zur Seite und hüpft ihm schnell auf den Kopf. Der letzte Endgegner ist von den beiden obersten Stufen am einfachsten zu erreichen. ■

Hagen Wieshofer

Gaiares

Ein kleiner Cheat auf dem Mega Drive für bessere Waffen: Am Anfang jeder Runde schießt man den Satelliten 6 mal gegen den Bildschirmrand und saugt dann einen beliebigen Gegner an. Nun erhält man den genialen T-Braster-Schuß. ■

Zlatko & Alex

Elvira

Eine kleine, aber wirkungsvolle Ungereimtheit haben Sebastian und Alexander in der C 64-Version entdeckt:

Im 2. Stock der Innenburg findet man irgendwo einen Armbrustbolzen. Diesen kann man etwa 10 Schüsse lang in der Armbrust verwenden, danach verschwindet das Icon des Bolzens aus dem Inventar. Wenn man jetzt das Icon, das vorher hinter dem Bolzen war, wegwirft und dann mit *ROOM* wieder schaut, was im Raum ist, findet man einen Armbrustbolzen. Diesen verwendet man wieder mit der Armbrust und schon hat man unendlich viele Schüsse. ■

S. u. A. Schornack

MR-GAS

Bei diesem CPC-Spiel bringt ein *POKE &E89,&C9* die Unverwundbarkeit, ein *POKE &E74,&00* unendlich Zeit. ■

Klaus Meffert

Toki

Hier gibt es Zucker für den Affen! Wenn man während des ersten Levels das Wort *KILLER* eintippt, flackert der Bildschirm kurz auf, und man kann ab jetzt mit den Funktionstasten 1-6 die Level frei anwählen, F8 führt zur Endsequenz. Unendliche *Continues* bekommt man gleich noch dazu. ■

Mesut Can

Super Cars II

Frank Schweizerhof hat in den Levels Easy und Medium schon einige Runden gedreht, wie die folgenden Karten zeigen. ■

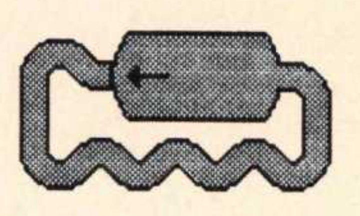
Frank Schweizerhof

Level: Medium

Track 1:

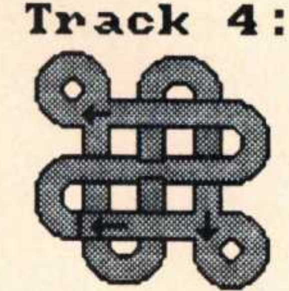


Track 2:



Track 3:

Track 4:

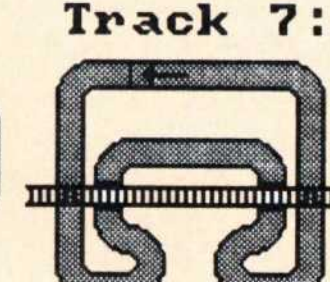


Track 5:



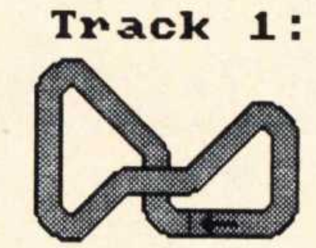
Track 6:

Track 7:

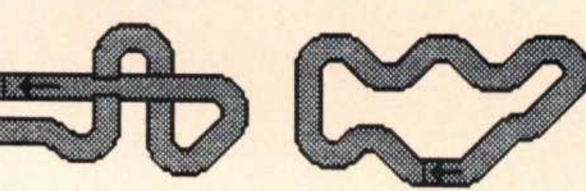


Level: Easy

Track 1:

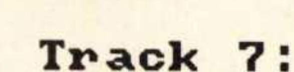


Track 2: Track 3:

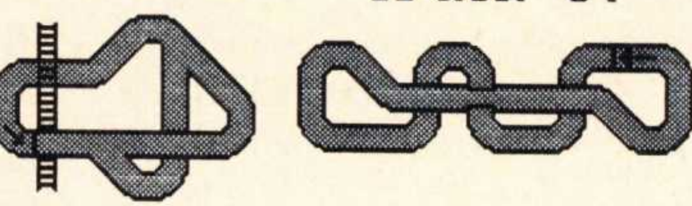


Track 4:





Track 5: Track 6:



Track 7:



Legende

- Start/Ziel
- Sprungschanze
- Tunnel
- Zugüberquerung
- Schranke
- Markierungsstreifen (Begrenzung)

Preisliste

	billigster Preis	teuerster Preis	Durchschnittspreis
Front Missile	100	390	245
Rear Missile	150	580	365
Homer	380	1490	935
Super	250	990	625
Mine	200	790	495
Armour	750	2950	1850
Ram	260	990	570
Engine	1290	4990	3175
Nitro	120	490	305

Mickey Mouse I+II

Hier die Levelcodes für die beiden Game Boy-Module mit dem kleinen Nagetier als Held.

Zunächst Matthias mit dem ersten Teil:

Level 2: SZWS
Level 3: ZS2S
Level 4: ZZPS
Level 5: SW3S
Level 6: SXES
Level 7: ZW4S
Level 8: ZX9S
Level 9: ----
Level 10: WZFS
Level 11: XSJS
Level 12: XZKS
Level 13: WWMS
Level 14: XWAS
Level 15: XWAS
Level 16: XXOS
Level 17: S2SZ
Level 18: STWZ
Level 19: Z22Z
Level 20: SP3Z

Matthias Becker

Und hier der zweite Teil des Dramas, protokolliert von Jan:

Stage 2: TEST
Stage 3: GAME
Stage 4: SHIP
Stage 5: RACE
Stage 6: WORD
Stage 7: SHOP
Stage 8: SIZE
Stage 9: QUIZ
Stage 10: DOLL
Stage 11: DATE
Stage 12: ZOOM
Stage 13: DISK
Stage 14: GOLD
Stage 15: ZERO
Stage 16: FIRE
Stage 17: ROOT
Stage 18: READ
Stage 19: TAPE
Stage 20: UNIT
Stage 21: SONG
Stage 22: TYRE
Stage 23: LOVE
Stage 24: NOTE
Stage 25: JAZZ
Stage 26: HELP
Stage 27: KING
Stage 18: GIFT

Nach Stage 28 gibt es ein Zusatzlevel, in das man nur kommt, wenn man Stage 28 geschafft hat. Der Endgegner ist dann mit 3 Schüssen recht leicht zu schaffen. ■

Jan Hauer

Burai Fighter

Zunächst einige generelle Tips zu dieser Game Boy-Ballerei von Christian zum Thema Endgegner und Waffen:

Level 1: Die Riesenkrabbe erledigt man durch das Abschießen ihrer Augen. Hierbei ist die Waffe egal, da der Endgegner sehr leicht ist. Der Schlundwurm in Level 2 wird durch Abschießen der Gelenke, empfohlenerweise mit der Laserpistole, erledigt. Der Giftschädel von Level 3 hat unterhalb des Kopfes ein Auge, welches abgeschossen werden muß. Der Sonic-Ring ist hierzu am besten geeignet, da er die Haut durchdringt und man nicht unter den Schädel fliegen muß, um das Auge zu treffen. Bei den Feuerflügeln in Level 4 muß man darauf achten, daß man nicht von dem riesigen Stein getroffen wird. Dies ist nämlich der einzige Schutz der Feuerflügel, die ansonsten mit jeder Waffe erledigt werden können. Beim Schleimdrachen in Level 5 muß man auf die Zunge zielen, am besten mit der Laserpistole. Der Drache bewegt sich allerdings sehr schnell, so daß man aufpassen muß, damit man nicht getroffen wird.

Mit den Kobalt-Bomben sollte man sparsam umgehen, da man für genügend Bomben ein Extraleben bekommt und vor den Endgegnern sowieso noch jede Menge Aliens lauern. Zahlen sollte man unbedingt aufsammeln, da sie ein Extraleben bringen. Im 4. Level muß man beim Aufsammeln sehr vorsichtig sein, da manche Gegner kurz vor einem auftauchen. Bei 10 gleichen Buchstaben erhält man eine Superwaffe. Der Laser (L) ist besonders wirksam und hat die größte Durschlagskraft, mit 10 Ls schießt man X-förmig und nach vorne. Der Sonic-Ring (R) hat den Vorteil, daß er durch Wände und Körper der Endgegner dringt, mit 10Rs schießt man Y-förmig, der Aktionsradius ist aber geringer als beim Laser. Die Megaton-Raketen (M) sind erst nach 5 Ms richtig effektiv, bei 10 Ms feuert man kreuzförmig und erreicht damit alle Gegner. Als Superwaffe optimal.

Christian Kopp

Und für alle, die ohne viel Streß in die oberen Level wollen, hier noch eine Liste der Paßwörter der einzelnen Level, nach Schwierigkeitsgraden geordnet:

Stufe *Eagle:*
Level 2: HGKM
Level 3: CPFG
Level 4: JJCM
Level 5: DKLF
Stufe Albatross:
Level 2: HGNC
Level 3: BMHB
Level 4: DGBF
Level 5: JGJH
Stufe Ace:
Level 2: GBHL
Level 3 :MHCB
Level 4 :CDMN
Level 5: KDPG
Stufe Ultimate:
Level 2: GDCP
Level 3: LMCJ
Level 4: CCHL
Level 5: HFKP
Level 6: BNGN:z y

Maik Gerhartz

Paladin

Und nochmals der Klaus mit einer CPC-Mogelei: Mit *Discology* nach der Hex-Folge 3E 02 32 1E A2 suchen und die 02 mit einem beliebigen Wert zwischen 00 und FF für die Anzahl der Leben ersetzen. ■

Sim City

Der CPC lebt doch noch! Zunächst ein kleiner Tip für finanzschwache Bürgermeister.

Nachdem eine neue Landschaft errechnet wurde, sollte man den Spielstand als Spielstand 0 auf eine vom Programm formatierte Diskette abspeichern und das Spiel verlassen. Danach den Diskeditor von *Discology* starten, die Diskette mit dem Spielstand einlegen, auf Track 0 positionieren und die Hex-Folge 20 4E 00 suchen lassen. Es werden möglicherweise mehrere Fundstellen gemeldet, doch nur die bei Adresse 0000 ist gültig. An diese Stelle nun dreimal FF schreiben, und man hat später im Spiel 10 Millionen Dollar zur Verfügung.

Will man in ein laufendes Spiel eingreifen, so läßt man sich in Basic mit der *HEX$*-Funktion die Werte für das momentane Kapital umwandeln und sucht dann nach dieser Folge, wobei man jedoch die Bytepaare vertauschen muß. (Bei 4927 Dollar wäre der Hexwert 133F, zu suchen ist also nach 3F 13.) ■

Klaus Meffert

Flügel

Stefan hat einen Trick, mit dem man sich das Fliegerleben in dem inzwischen indizierten Spiel *Flügel* von *Kinoware* (alles klar?) etwas leichter machen kann. Dazu erzeugt man in der *Flight School* einen neuen Piloten namens *Who is The Riddler.* Wichtig ist dabei, daß vor dem Namen zwei Leerzeichen stehen und die Eingabe mit der *Esc*-Taste abgeschlossen wird. Nun erscheinen einige Requester, über die man den weiteren Spielverlauf beeinflussen kann. So können beispielsweise bestimmte Missionsarten gesperrt werden, man kann sich unsterblich und/oder zum ständigen Gewinner machen, seine Skills auf Maximum setzen oder sich zu Beförderungen und Medaillen verhelfen. ■

Stefan Weber

Antheads

Dennis hat uns mit einer Kurzlösung nebst Karte versorgt:

1. Januar: Gegen 1 Uhr sollte man im *Quarry* sein, um Informationen über die FBI-Agenten zu erhalten. Danach kann man, wenn man will, zur Farm von J.D. gehen und gegen die Agenten kämpfen. Daheim hilft man Jackie und kämpft gegen die Chicken. Danach schläft man bis zum nächsten Morgen.

2. Januar: Morgens gleich in die Neptune Hall gehen, da sich der Mann dort in einen *Anthead* verwandelt. Dort die Nummer notieren. Louie beim Flughafen überreden, losfliegen und ein paar Ameisen vernichten. Daheim bis zum nächsten Morgen schlafen.

3. Januar: Zum Flughafen, losfliegen und Ameisen killen. Danach kann man tun, was man will.

4. Januar: Gegen 10 Uhr kommt Jackie. Man schießt ihr die Fühler ab und verbringt den Rest des Tages mit der Ameisenjagd.

5. Januar: Der Tankwart ist ebenfalls von der Krankheit befallen und muß auf die bewährte Weise geheilt werden. Mit allen drei Zahlen geht man ins Krankenhaus, öffnet den Tresor und haut ab, ohne erwischt zu werden.

6. Januar: Wenn es nicht zu kalt ist, geht man zwei Screens nördlich vom Nord-Vulkan in das Ameisennest (siehe Karte) und zerstört die Königin, indem man sie berührt und flieht zum Ausgang. ■

DETHO

SACKGASSE

● EINGANG LEVEL 2
SG = SACKGASSE
S = START
K = KÖNIGIN

Mr. Heli

Hier die Codes für das 2. und 3. Level auf dem C 64: *CABBDBHAA-UJJJJDCKBX* und *DAAHF-HEEAAUAGFHSDCKCZ.* ■

Jürgen Wünsch

Car-Vup

In der Highscore-Liste R.J. TOONE eingeben für unendliche Leben (Amiga). ■

Dirk Sanke

SWIV

Spiel pausieren, *NCC-1701* eingeben, *Return* drücken und das Spiel fortsetzen. Nun verfügt man über unendlich viele Jeeps und Helikopter (Amiga). ■

Dirk Sanke

Game Gear Shinobi

Ein Soundmenü erreicht man, wenn man im Vorspann *Oben* und *Start* drückt. ■

Heiko Meyer

Interchange

Noch mehr Codewörter für den Amiga:

GLEN, KRST, AIDA, SEAN, STOO, SLOP, GORE, KILL, SHOT. ■

Kai Simbrick

Rick Dangerous II

In der Highscore-Liste auf dem C 64 *JE VEUX VIVRE* eingeben, und ihr habt unendliche Leben. ■

Oliver Wellinghoff

Outzone

Hier sind die Paßwörter für die Amiga-Version:

CHARLEY, BREWSTER, RV W RAMA, THE ABYSS, J CAMERON, L BRITISH, SOUTHSIDE, HUELSBECK, B FIEDEL, BITMAP BRO, M BIEHN, FACTOR 5, J HIPPEL, R MATTHEWS, TEXAS, J BURNS, SILVESTRI, T HOLLAND, CAULDRON 2, MOORCOCK, Z, DRACULA, POLEDOURIS, STARDUST, SOON, HORROR, TALES. ■

Erwin Greimeister

Der Preis ist heiß

Wenn man in der Ausscheidungsrunde am Rad drehen muß, sollte man einfach nur kurz die linke Maustaste drücken, und schon hat man 90 Punkte. Damit ist man zu 99 % in der Endrunde. ■

Rainer Stolte

Glücksrad

Offensichtlich wählen die Computerspieler ihre Buchstaben immer in der gleichen Reihenfolge aus. Bei Konsonanten ist sie *N, R, D, T, C, S, M, H, L, K, B, P, W, G, F, J, V, X, Q, Y, Z,* bei Vokalen *E, I, A, U, O.* Hat man als Spieler einen Buchstaben gewählt, wählt der Computer den nächsten aus der obigen Reihe. ■

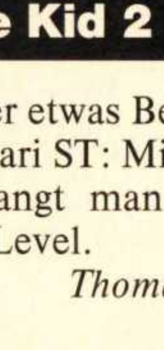
Mr. Glücksrad

(Eigentlich ganz logisch, denn die Reihenfolge entspricht der Häufigkeit der einzelnen Buchstaben in der deutschen Sprache. Man kann den potentiellen Kandidaten solcher Shows nur raten, diese Folge auswendig zu lernen!)

Karate Kid 2

Mal wieder etwas Betagteres für den Atari ST: Mit der Taste P gelangt man in den nächsten Level. ■

Thomas Weber





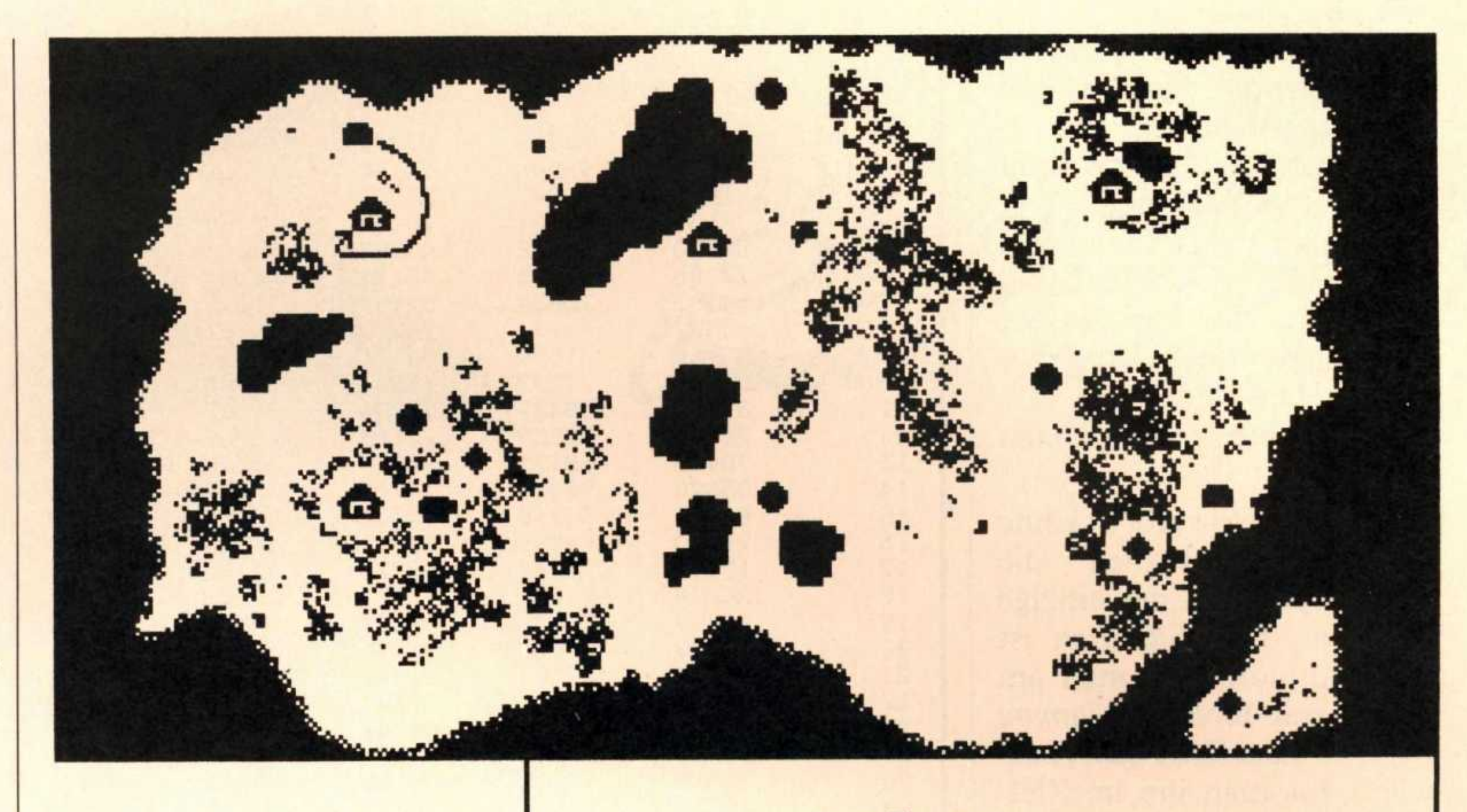
Crystals of Alborea

Nachdem man das Spiel gestartet hat, geht man in den *Main Character*-Bildschirm, wählt Jarel an und klickt auf das Flaschensymbol. Wenn man jetzt *Ctrl-V* drückt, erhält man volle Lebenspunkte und alle Spezialeigenschaften. ■

Dirk Sanke

Die Karte von Andreas Lotz kann bei der weiteren Suche ganz hilfreich sein, auf ihr sind die Fundplätze der Diamanten markiert. Damit ist das Spiel so gut wie gelöst, denn mehr als die Diamanten zu den Türmen zu bringen ist nicht zu tun. Von den Tunnels braucht man nur die beiden eingezeichneten, den einen, um auf die Insel zu gelangen, den anderen, um an den letzten Diamanten zu kommen. Vor der Ablieferung des letzten Kristalls sollte man abspeichern, da der Endgegner recht kernig ist. ■

Andreas Lotz



● =Turm
▬ =Tunnel
⌂ =Haus
◆ =Kristall
(vierter in Tunnel)

P.P. Hammer

Und hier die Amiga-Paßwörter, die allerdings nur unter dem Spielernamen „CHEAT" gültig sind, das ist der Preis fürs Mogeln! ■

Christian Hallebach

Ø2	VEGUGAAD	33	TSRIRHDW
Ø3	CDWTWWWC	34	TRDUEGCW
Ø4	GBTSBURB	35	EJATGFUV
Ø5	CAFSSTBB	36	EHJSADEU
Ø6	UWCRUSTA	37	SGGSDCWU
Ø7	CUSRIJSA	38	SFACUBWT
Ø8	GTIJRIFW	39	DDUCVWRT
Ø9	CSBHEHTV	4Ø	DCGBIVBS
1Ø	VJVHGFHV	41	SBDARUTR
11	CIHIAEGU	42	RWSWESSR
12	GHFFCDCT	43	DVJAHRGJ
13	BFVFUBFT	44	DUCFBJUI
14	UESGWAES	45	SSWFDHII
15	BDEGIWDS	46	SRIGUGHH
16	FCBDRVVR	47	DJFGWFCH
17	BARFETFJ	48	DHVDJDJG
18	TWHFGSAJ	49	VGSEICEF
19	BVAABRWI	5Ø	CFEERBDF
2Ø	FTTWDIRH	51	GDUIDWJE
21	BSFWUHBH	52	CCRHFVED
22	URDCWGTG	53	VBDHWUDO
23	BITCJESG	54	CAARBTVC
24	FHJBSDGF	55	GVJRTRFC
25	TGCTRCTE	56	CUGJVJAB
26	TESSEASE	57	VTWTIIWA
27	EDITFWGD	58	CRTTRGRA
28	ECBUWVUC	59	GJFTEFAW
29	TAVUBTIC	6Ø	CICUGESV
3Ø	SWHVSSHB	61	UGSUBCRV
31	EVEVVRCB	62	BFIVDBFU
32	ETUHIIJA	63	FEBVUATU

Manix

Die Codes für alle Level auf dem C 64 lauten: *Manix, Zone, Space, Moon, Time, Motivate, Tom, Major, Mike, Sarah, Doug, Neil, Ixion, Kinetic, Trapclimax.* ■

Oliver Wellinghoff

Star Ray

Und nochmals ein in Ehren ergrauter Cheat für den ST: Während des Spiels die *Space*-Taste drücken und danach *AL ZANKOVICH* eintippen (Z=Y). Mit *F6* kommt man nun immer einen Level weiter. ■

Thomas Weber

Screambuster

Ein Cheat für die Atari-Version, der eventuell auch auf dem Amiga funktionieren könnte: Während des Spiels kann man mit einigen Tastenkombinationen für Erleichterung sorgen:

ALT+L: Zusatzleben
ALT+I: Unzerstörbarkeit
ALT+E: Volle Lebensenergie
ALT+W: Warp zum nächsten Level: ■

Martin Lethaus

Stellar 7

Im Weltraum ist die Hölle los, wenn Timo mit seinem *Raven* auf Tour geht. Hier seine Erfahrungsberichte.

1.) Sol: Die Gegner in diesem System sind relativ einfach zu zerstören. Der *Guardian* hat ein *Eel Shield* und läßt sich am besten unsichtbar und notfalls mit der *Super Cannon* besiegen. Als Besonderheit findet sich in einem der vier *Obstacles* ein geheimer Warp nach Deneb. Der richtige wird mit 16 Schüssen zerstört.

2.) Antares: Vorsicht vor den Minen des Systems und den Laserbatterien, die einen sehr schnell unter Kreuzfeuer nehmen. Der *Guardian* ist eine Spinne, die man mit normalen Schüssen eliminiert. Nur Vorsicht bei den kleinen Spinnen, die er abwirft. Die Netze sind kein Problem, sie verlangsamen nur.

3.) Rigel: Hier gibt es keine besonderen Gegner, die Rumfliegerei ist das einzige Problem. Der *Guardian* ist ein Skorpion, den man am besten mit der *Super Cannon* besiegt, dazu fährt man rückwärts, bis man ihn im Zielkreuz hat und wartet, bis er runterkommt.

4.) Deneb: Hier gibt es keine besonderen Gegner, der *Guardian* wird am besten mit einer Mine ausgeschaltet. Man aktiviert den *Cloaker,* fährt auf ihn zu, wirft die Mine ab und dreht ab.

5.) Sirius: Achtung vor den drei Minen zu Beginn des Systems! Der *Guardian* wird mit *Cloaker* und *Super Cannon* erledigt.

6.) Regulus: Hier tauchen zum ersten Mal die *Stalker* auf, die mit *Cloaker* und *Cat's Eye* besiegt werden können. Der *Guardian* ist wieder eine Spinne, bei der diesmal die Netze gefährlich sind, da sie Energie abzapfen. Die Spinne selbst gibt nach drei Treffern auf.

7.) Arcturus: Auch hier sind die *Stalker* anwesend, ebenfalls viele *Assault Cannons. Gir Draxon* wird mit dem *Cloaker* verwirrt und dann abgeschossen. ■

Timo Lemburg

Vaxine

Man gebe während des Spiels auf dem Amiga *WILDEBEESTE* :ein, und man kann mit den Funktionstasten beliebig zwischen den Leveln wechseln mit F1 und F2 in Einer- und mit F3 und F4 in Zehnerschritten. ■

Christian Manß

Tangram

Zweihundert Levelcodes für die Amiga-Version viel Spaß! ■ *Steffen Welp*

Level	001-040	041-080	081-120	121-160	161-200
1		54796	87792	26824	70768
2	03797	96296	11164	45888	16398
3	58829	60897	34047	75267	45576
4	73159	71231	70917	63651	87270
5	88530	98488	40282	54485	27781
6	22586	40965	73172	46857	47137
7	64383	70834	84157	75327	52193
8	60037	46121	74230	96721	96195
9	85164	31089	00016	87963	96438
10	07274	27277	75232	64846	25105
11	37322	08439	73834	69235	59006
12	26106	38559	22120	88936	32809
13	70473	18171	57837	70104	77032
14	83524	96018	14711	69871	79354
15	86720	55315	94330	84165	92292
16	71990	48539	83879	41160	55475
17	15683	34714	67725	92632	45759
18	24759	91988	73777	62261	69535
19	10439	29935	67882	89064	25274
20	14278	02675	93996	38862	79164
21	95912	47089	06764	95850	01657
22	58819	18554	59524	17617	19019
23	58890	02353	68744	75176	38497
24	86239	27901	82543	10622	96446
25	72861	92505	69198	88831	02971
26	47530	87880	36627	01849	15894
27	46574	44828	31909	68389	00442
28	81152	80294	36959	27645	18380
29	72493	56847	30712	44049	12666
30	81093	47274	71511	73412	90828
31	61522	74219	32222	58439	53026
32	68875	31429	53870	52147	79822
33	59092	46658	99460	60754	81648
34	74665	43247	73185	78328	16247
35	36338	05111	97271	24249	61426
36	39793	35359	07464	26266	93278
37	43456	61230	95544	31021	00006
38	51499	54066	03695	45039	26004
39	63588	26317	15647	96112	75258
40	47672	91281	43330	78319	95039

NAM 1965-75

Stefan Reckling kann mit einigen strategischen Tips aufwarten:

1.) Man sollte immer genügend Truppen in den vier Bezirken haben, um einen überraschenden Angriff schnell abwehren zu können.

2.) Es müssen mindestens drei Einheiten immer einen Hubschrauber zugewiesen bekommen, um einer Einheit schnell zu Hilfe zu kommen, oder sie zu evakuieren.

3.) Verliert man im eigenen Land an Popularität, sollte man unwichtige Einheiten aus Vietnam abziehen.

4.) Es muß immer darauf geachtet werden, daß spätestens im Dezember des ablaufenden Jahres die Reserven, und die Militär- und Wirtschaftshilfe für Südvietnam und Luftunterstützung beantragt werden.

5.) Wird man vom Gegner mit schweren Truppen (Panzer usw.) angegriffen, muß sofort ein schwerer Gegenschlag erfolgen.

6.) Sollte das IV. Corps angegriffen werden, müssen sofort sämtliche zur Verfügung stehenden Reserven und Truppen sofort eingesetzt werden. (Dies gilt nur für eine Großoffensive.)

7.) Strategisch wichtige Punkte wie Städte, Gebirge und Häfen sind besonders stark zu kontrollieren. ■

Stefan Reckling

Das Boot

Wenn man nur noch einige Akustik-Torpedos und keine Looping- bzw. Magnetic-Torpedos mehr hat, so füllt man ein Rohr mit einem Akustik-Torpedo. Jetzt drückt man AFT, und es erscheint eine Torpedoliste. Man drückt jetzt entweder Looping oder Magnetic und siehe da, man erhält einen Akustik-Torpedo mehr. ■

Andreas Wysocki

Bundesliga Manager

Bayer Uerdingen ist die beste Mannschaft, dort kommen die meisten Zuschauer. Zu Beginn holt man sich von der Bank 2 Millionen. Mit diesem Geld wird das Stadion auf etwa 40 000 Plätze ausgebaut und die Eintrittspreise auf etwa 11 Mark festgelegt. Nun dürften bereits beim ersten Spiel etwa 15 000 Zuschauer kommen. Den Gewinn zahlt man sofort an die Bank zurück, damit man nicht unnötig Zinsen zahlt. Wer trotzdem mal zu viele Schulden hat (nicht auf der Bank), der läßt sein Stadion ausbauen. Das Programm unterscheidet hier nicht zwischen positiven und negativen Werten, so daß man das Stadion vergrößern und zugleich seine Schulden loswerden kann. ■

Michael Zenger

Transworld

Man kauft sich einen kleinen Laster und beantragt auf der Bank soviel Kredit wie möglich. Wenn man den Kredit erhalten hat, verkauft man seine alte Kiste und kauft sich den größten Autotransporter, den man sich leisten kann. Allerdings sollte man noch um die 30 000 Mark übrig haben, um sich auch die entsprechende Ladung leisten zu können. Bei einem Ferntransporter nicht vergessen, einen zweiten Fahrer einzustellen. Nun fährt man nach Mailand und kauft dort Autos, dort kostet ein Auto etwa 13 000 Mark, der Preis sinkt noch im Laufe des Spiels. Diese kann man dann in Frankfurt mit Gewinn verkaufen, sie bringen dort 18 000, später aber auch über 20 000 Mark. ■

Michael Zenger



Budokan /dt.
Amiga, IBM-PC
Cabal /dt.
Amiga, Atari ST
Flood /dt.
Amiga, Atari St
Defender of the Crown
Amiga, IBM-PC, Atari ST
Shinobi
Amiga, Atari ST
North & South
Amiga, IBM-PC, Atari ST
Starflight /dt.
Amiga, IBM-PC, Atari ST

Je DM 29,95

Bachler
Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
16 Bit Hit Machine /dt. Super Cars, Skidz, Switchblade, Axel's Magic Hammer	59,95	—,—	59,95	—,—
Challengers /dt. Super Ski, Fighter Bomber, Stunt Car Racer, Kick Off, Great Courts	74,95	74,95	74,95	54,95
Coin-up Hits 2 /dt. Ghouls 'n' Ghosts, Vigilante, Dynasty Wars, Ninja Spirit, Hammerfist	74,95	—,—	74,95	49,95
Epyx Sporting Gold /dt. California Games, Winter Edition, Summer Edition	59,95	59,95	59,95	49,95
Fists of Fury /dt. Double Dragon 2, Dynamite Dux, Ninja Warriors, Shinobi	59,95	—,—	59,95	39,95
Full Blast /dt. Carrier Command, Ferrari Formula 1, Rick Dangerous, P47 Thunderbolt, Chicago 90, Highway Patrol	74,95	74,95	74,95	54,95
Magnetic Scrolls Collection Fish, Corruption, Guild of thieves	74,95	79,95	74,95	—,—
Magnum /dt. RVF Honda, Oriental Games, Great Courts, Satan, After the war	74,95	—,—	74,95	—,—
Milestones /dt. Spherical, Hard'n ' Heavy, Circus Attractions, Grand Monster Slam	64,95	—,—	64,95	54,95
Monster Pack /dt. Shadow of the Beast, Infestation, Nitro	59,95	—,—	59,95	—,—
Phantasie Bonus Edition Phantasie 1, Phantasie 3, Questron 2	72,95	72,95	—,—	59,95
Platinum /dt. Black Tiger, Strider, Forgotten Worlds, Ghouls'n Ghosts	59,95	—,—	59,95	49,95
Premier Collection C64 /dt. Last Ninja 1+2, Flimbo's Quest, Domination, International Karate, Myth	—,—	—,—	—,—	49,95
Premier Collection Amiga /dt. Last Ninja 1, International Karate, Tusker, Flimbo's Quest	59,95	—,—	—,—	—,—
Power Pack /dt. Xenon 2, Lombard RAC Rally, TV Sports Football, Bloodwych	59,95	—,—	59,95	—,—
Power Up /dt. Turrican, X-Out, Rainbow islands, Chase H.Q., Altered Beast	72,95	—,—	72,95	49,95
Rainbow Collection /dt. Rainbow Islands, Bubble Bobble, Newzealand Story	49,95	—,—	49,95	39,95
Ralf Glau Edition /dt. Hanse, Vermeer, Yuppi's Revenge	79,95	79,95	79,95	64,95

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Sega Master Mix /dt. Super Wonder Boy, Turbo Out Run, Crack Down, Thunder Blade, Dynamite Dux	59,95	—,—	59,95	49,95
Sierra Value Pack 1 Conquest of Camelot, Code-Name: Iceman, Colonel's Bequest	—,—	99,—	—,—	—,—
Sierra Value Pack 2 Leisure Suit Larry 1, Manhunter, Goldrush	99,—	—,—	—,—	—,—
Sim City + Populous /dt.	74,95	74,95	74,95	—,—
Soccer Mania /dt. Football Manager 2 + Expansion Kit, Gazza's Super Soccer, Football Manager World Cup Edition, MicroProse-Soccer	59,95	—,—	59,95	—,49,95
Test Drive 2 Collection /dt. Test Drive 2, Muscle Cars, Supercars, California Challenge, European Challenge	74,95	84,95	—,—	64,95
Virtual Reality 1 /dt. Starglider 2, Int. Soccer Challenge, Carrier Command Stunt Car Racer, Midwinter	84,95	84,95	74,95	—,—
Virtual Reality 2 /dt. Virus, Weird Dreams, Sentinel, Resolution101, Thunderstrike	79,95	79,95	69,95	—,—
Virtual Worlds Driller, Total Eclipse, Castle Master, The Crypt	74,95	74,95	74,95	49,95
Wheels of Fire /dt. Turbo Out Run, Chase H.Q., Hard Drivin', Powerdrift	74,95	—,—	74,95	59,95

...neuheit in letzter minute...

Secret Weapons of the Luftwaffe
IBM-PC für DM 89,95
Nachfolger vom berühmten "Their finest hour"!

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM)
oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).
Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.
Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

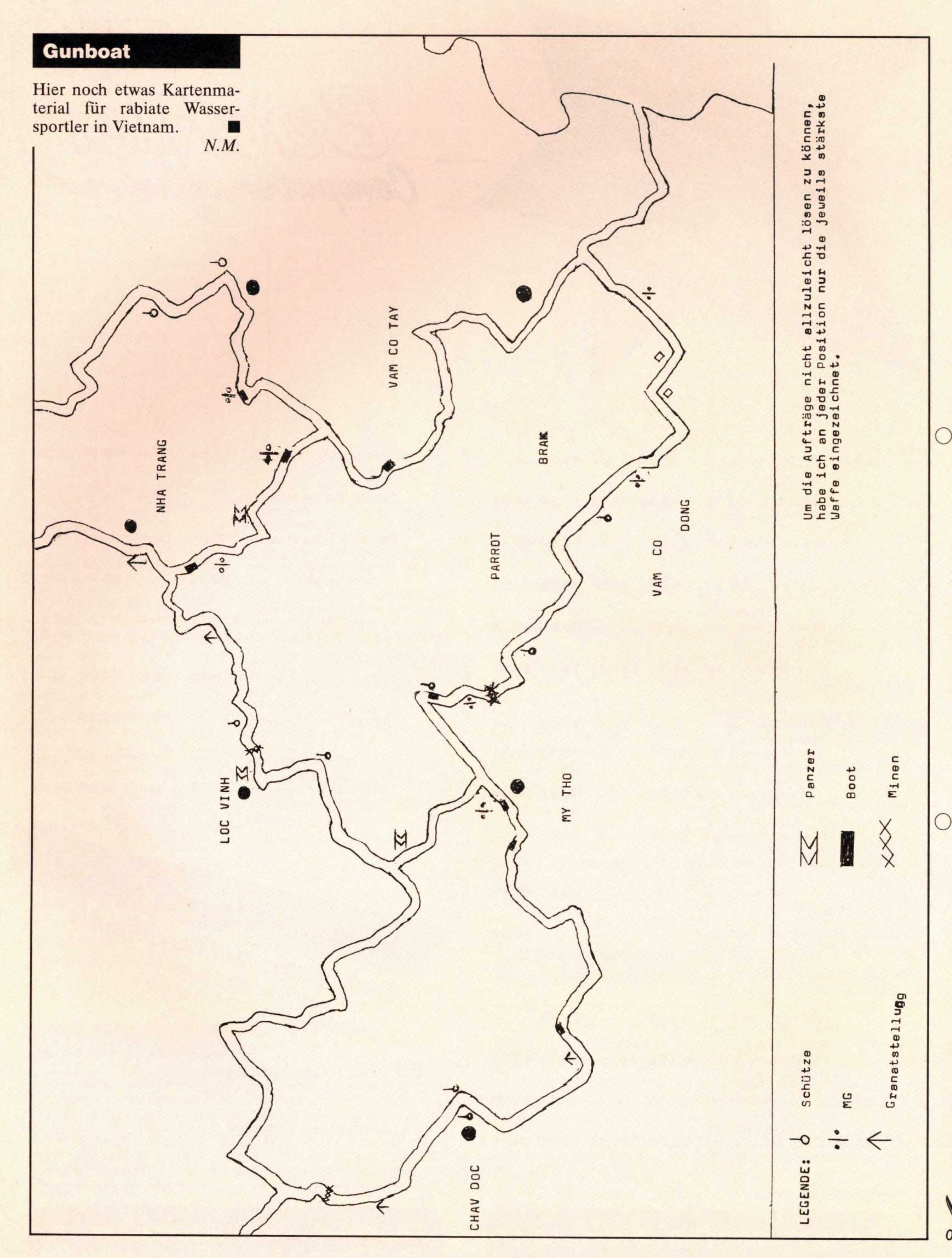
✆ 0 28 71 / 86 31•18 30 88•18 06 37
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr.24
D—4290 Bocholt

Gunboat

Hier noch etwas Kartenmaterial für rabiate Wassersportler in Vietnam. ■

N.M.



Shadow Dancer

Auf dem Amiga im Pausenmodus *GIVE ME INFINITY* (Z=Y!) eingeben, und man hat unendlich Leben. ■

Mike Wittig

Metal Masters

Achim und Jürgen haben sich die Spielstände auf Amiga und Atari ST genauer angesehen. Viel Spaß beim Patchen! ■

A.G. & J.W.

HEX-Listing ST :

```
    0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F
00: 00 00 00 00 4D 45 54 41 4C 00 00 00 00 00 00 00
10: 00 00 01 00 00 01 00 00 00 64 00 02 00 05 00 64
20: 00 03 00 08 00 64 00 03 00 0B 00 64 00 00 00 00
```

HEX-LISTING AMIGA :

```
    0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F
00: 00 00 00 00 4D 45 54 41 4C 00 00 00 00 00 00 00
10: 00 00 01 00 00 05 00 03 00 64 00 06 00 06 00 64
20: 00 07 00 15 00 64 00 07 00 16 00 64 00 00 00 00
```

Erklärungen :

HEX-Byte	Funktion
00	Geldstand in 25600'er Schritten
01	Geldstand in 100'er Schritten
02	Score in 2560'er Schritten
03	Score in 10'er Schritten
04	Name Spieler 1
12	Level (1-10); 0 = Anfangseinst.

HEX-Byte	Funktion
15	Geräte-Erkennungsbyte (GEB(s.u.)) von Gerät 1
17	Gerät 1 (s.u.)
19	Status Gerät 1 (s.u.)
1B	GEB 2
1D	Gerät 2
1F	Status Gerät 2
21	GEB 3
23-:	Wiederholung von GEB,Gerät-Nr.,Status,
...	für alle übrigen Geräte...
...	

Status : Gerätstatus in %, normal bis 100, aber auch bis 255 zu erweitern.

GEB ST : Für die verschiedenen Geräte müssen die dazugehörigen Bytes unbedingt gesetzt werden :

01 : Beinpaar
02 : Rumpf
03 : Arm

GEB Amiga : Für Amiga gilt folgendes :

05 : Beinpaar
06 : Rumpf
07 : Arm

Geräte/Nr.: Folgende Bytes ergeben in beiden Versionen diese Geräte :

00 : Legs
01 : Pad Legs
02 : Plat Legs
03 : Black Legs
04 : Can
05 : Box
06 : Msafe
07 : Master
08 : Fist Laser
09 : Fist Missile
0A : Punch Laser
0B : Punch Missile
0C : 3 Claws Laser
0D : 3 Claws Missile
0E : Smasher Laser
0F : Smasher Missile
10 : Hammer Laser
11 : Hammer Missile
12 : Hacker Laser
13 : Hacker Missile
14 : Cleaver Laser
15 : Cleaver Missile
16 : Powersaw
17 : LZR Field
18 : Boukmast
19 : BRM

Invest

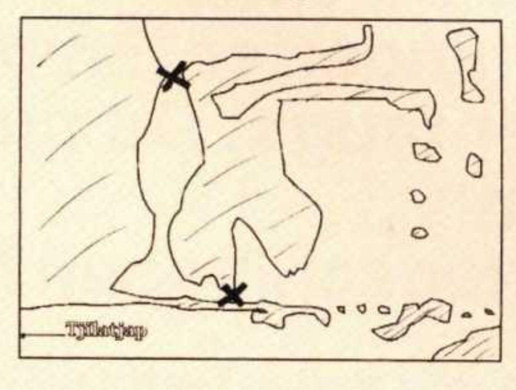
Wenn man eine gut laufende Firma als Aktienpaket aufkauft und die Aktien anschließend einzeln wieder verkauft, kann man mit einem Schlag Gewinne bis zu 30 Millionen Dollar erzielen. Dieser Trick kann beliebig oft wiederholt werden. ■

Manuel Carozzi

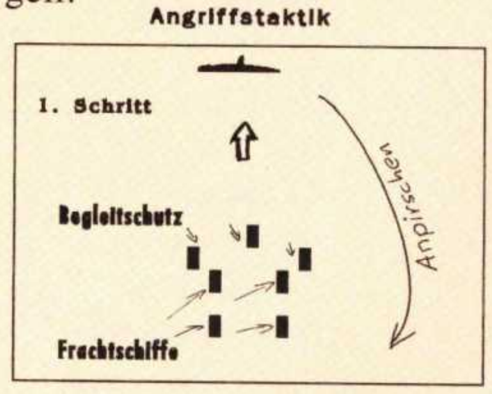
Silent Service II

Um möglichst viele Punkte mit relativ wenig Risiko zu erreichen, sollte man das goldene Mittel zuischen guter Ausrüstung (viele Torpedorohre, hohe Geschwindigkeit) und hoher Punktzahl finden. Die Narwhal-Klasse ist hierzu besonders geeignet. Der günstigste Zeitpunkt zum Start ist der Januar 1942, weil um diese Zeit in der Celebes-See die Hölle los ist. Eines der größten Hindernisse auf dem Weg zu einer hohen Punktzahl in einer Patrouille stellt der Spritverbrauch dar. Darum empfiehlt es sich, an einer günstigen Stelle (siehe Skizze) abzuwarten und den Geleitzügen aufzulauern. Es gibt prinzipiell zwei erfolgversprechende Angriffstaktiken:

CELEBES

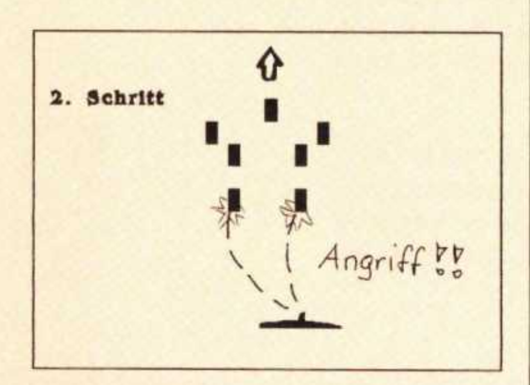


Mit Torpedos: Man sollte zunächst versuchen, sich von hinten an den Geleitzug heranzupirschen, bis 4000 Yard besteht keine Ortungsgefahr. Dann die feindlichen Schiffe mit dem Periskop ins Visier nehmen und nicht mit dem Fernglas, da sonst wertvolle Sekunden beim Untertauchen vergehen. Ideal ist es, wenn man sofort zwei bis drei Frachtschiffe in Brand schießen kann. Aber Vorsicht: Sofort nach dem ersten Schuß wird man von den Zerstörern angegriffen, man sollte also schnellstmöglich untertauchen, entweder auf 30 Fuß oder Periskoptiefe. Gleichzeitig die Maschinen stoppen und die Ruhe bewahren. Die Zerstörer kennen die momentane Position des Angreifers und werden auf Frontalkurs angerast kommen. Ab 3000 Yard besteht eine realistische Chance, die Zerstörer zu treffen, danach kann man in Ruhe den Rest der Arbeit erledigen.



Ohne Torpedos: Man schleicht sich, wie bereits gehabt, an und schießt ein oder zwei Frachter mit der Bordkanone in Brand. Dann sofort und so tief wie möglich abtauchen, den Kurs um 90 Grad ändern und mit der langsamsten Geschwindigkeit fahren. Nach der Veränderung des Zeitfaktors auf 8 wird man feststellen, daß die Zerstörer nur an der Abtauchstelle und dort vergeblich suchen. Sie werden die Suche nach kurzer Zeit aufgeben, und man kann sich den angeschossenen Frachtern widmen. ■

M&M



Nemesis

Am Ende von Level 2 muß man den vorletzten Gegner, der an der Decke hängt und Monster spuckt, abschießen und an dessen alte Position fliegen. So gelangt man in eine Bonuswelt mit Warp nach Level 3. Für eine volle Bewaffnung während des Spiels die Tastenfolge Start, Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, Start drücken. ■

Ingmar Baumgart

Logical

Und wenn wir schon bei Levelcodes sind, dann auch noch die zu Logical für den Amiga. Mit *THE FINAL CUT* gelangt man in den Leveleditor, mit *ELO WANTS* gefolgt von einer Nummer kann auch direkt ein Level angewählt werden. ■

Falko Brockspieper

1 - WELCOME	34 - VENI VIDI VICI	67 - HIGH SPEED
2 - THE OTHER SIDE	35 - WE LIKE IT	68 - ALEXANDRIA
3 - QUADRI QUADRA	36 - FOREVER HERE	69 - RUNNING TEARS
4 - STONE ROAD	37 - WONDERLAND	70 - HER RAINBOW
5 - NICE COLORS	38 - THE SNARE	71 - WALK IN CREAM
6 - MORE COLORS	39 - CURE IT	72 - TOUCH HER
7 - REAL FUN	40 - SUN IS SHINING	73 - SHADOWLAND
8 - PINK AND PINK	41 - A RAINBOW	74 - JACK IN BAG
9 - GREEN PATH	42 - ARROW ROAD	75 - VITAMIN C
10 - BAD DIRECTION	43 - TURNING WHEELS	76 - STUNT BALL
11 - DONT PANIC	44 - ACCELERATION	77 - MIRROR LAND
12 - COLORMANIA	45 - THE PRESIDENT	78 - ACE QUEST
13 - REFRESHMENT	46 - HE IS MISSING	79 - BOA BOA BOA
14 - FULL MOON	47 - PICKNICK TIME	80 - DA DA DA
15 - RUNNING BALLS	48 - WHO IS CALLING	81 - HAUNTED HOUSE
16 - GREEN RIVER	49 - ANCIENT ART	82 - THE SECRETS
17 - TWO ISLANDS	50 - SHE IS GONE	83 - SMILING JOKE
18 - MORE ISLANDS	51 - LOGISTIC	84 - CHILDREN GO
19 - TIMES CHANGE	52 - TURNING COLORS	85 - IT IS ATLANTIS
20 - OTHER THINGS	53 - PARAMOUNT	86 - ON THE ROAD
21 - BE HONEST	54 - THE LADDER	87 - BLUE IS FIRST
22 - BLUE N VIOLET	55 - BACK IN RED	88 - WOLFS MOON
23 - THREE PATHS	56 - TREASURE ROOM	89 - WILD CHINA
24 - DANGEROUS	57 - DONT WANT THAT	90 - ITS LOGICAL
25 - THE WANDERER	58 - THE FREE FALL	91 - SHE COMPARES
26 - SECRET CHAMBER	59 - CORRADO BEACH	92 - BIG MOUNTAINS
27 - FALCONS FLIGHT	60 - MORE POPCORN	93 - TOMORROW
28 - BLUE ANGEL	61 - WILD AT HEART	94 - TELEPORTER JAM
29 - FAR THUNDER	62 - THE DARK AGE	95 - LEVER SUNLIGHT
30 - A SIMPLE ONE	63 - DIMLIGHTS	96 - NEW EXODUS
31 - BLUE VELVET	64 - THE FIFTIES	97 - THE PEACEPIPE
32 - PARADISE I	65 - PICTURE OF HER	98 - FINAL SURPRISE
33 - CLASSIC ART	66 - GORDIAN KNOT	99 - WHITE MIAMI

Nobunaga's Ambition

Stefan kann mit einer Komplettlösung zu diesem Game Boy-Spiel aufwarten.

Zuerst sollte man den Feldherrn Oda Nobunaga oder Honganui Koja wählen, da diese beiden sehr hohe und ausgeglichene Werte haben. Sobald ein Händler in eine Stadt kommt, sollte man 5 Reis zu einem Preis von 2,5 bis 5,5 verkaufen. Jetzt auf *Option Develop* gehen und etwas Land entwikkeln. Nun wartet man wieder, bis man etwas Geld in der Tasche hat, entweder durch Steuern oder durch den Verkauf von Reis.

In der Zwischenzeit geht man ins Militärmenü und trainiert seine Soldaten. Wenn diese schon einen Wert von 100 haben, läßt man sie ausruhen. Diese Aktionen wiederholt man solange, bis man *Loyalty, Land, Flood, Town, Value und Castle Denfense* auf 100 hat. Beim Reisverkaufen muß man darauf achten, daß man genügend Reserven für die Bevölkerung zurückhält. Langsam kann man mit den Kriegen beginnen. Man spart, bis man etwa 500 Einheiten Reis und 700 bis 900 Einheiten Geld hat. Jetzt kann man zu einem günstigen Preis 200 bis 400 Soldaten rekrutieren. Mit dieser Armee wird das Spiel bald geschafft sein. ■

Stefan Strobitzki

Ski or Die

Ein Tip für Leute, die einen PC-XT mit Turboschalter besitzen: Man sollte den Rechner ohne Turbo starten und das Programm laden. Schaltet man danach den Turbo ein, so kann man sich in der Disziplin *Acro Aerials* so schnell drehen, daß man mühelos die Note 10.0 erreichen kann. ■

Christian Kutsch



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
LIEGNITZERSTR. 13
8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011 & 53912
Telefon: 08142/8273 & 8274
Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
BALL GAME *	39,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BETRAYAL DT.	59,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
ELVIRA DT.	54,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.	38,90
EXILE DT. *	38,90
EXTREME	38,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
GEM X DT.	38,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT. *	39,90
HALLS OF MONTEZUMA	49,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
INVEST DT.	38,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT.	37,90
MAC ARTHUR WAR	49,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MERCS	38,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO DT.	41,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE * DT.	42,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PHANTASIE BONUS EDITION	59,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
P.P. HAMMER *	36,90
PREDATOR 2	39,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY	59,90
SWITCHBLADE DT.	39,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THE POWER DT.	38,90
THUNDERJAWS *	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
JET (SUBLOGIC)	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	24,90
NEUROMANCER	14,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SPEEDBALL	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRIKE FLEET	24,90
UP PERISCOPE	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

3 D CONSTRUCTION KIT DT.	139,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI	69,90
ARMOUR ALLEY	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARDS TALE 2 NUR 5.25"	29,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARRIER COMMAND NUR 5.25"	29,90
CASTLES DT.	75,90
COMMAND H.Q.	75,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST	75,90
DEMONIAK	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT. *	89,90
F15 II / OPER. DESERT STORM	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
F29 RETALIATOR DT.	79,90
FERRARI FORM. 1 NUR 5.25"	29,90
FLIGHTSIM. SCENERY PACK	85,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA	85,90
HILL STREET BLUES DT.	65,90
HOUND OF SHADOW NUR 5.25"	29,90
IMMORTAL DT. *	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER	34,90
JET FIGHTER 2	85,90
JOE MONTANAS FOOTBALL	75,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LOGICAL DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	59,90
MARTIAN DREAMS	75,90
MEDAVIAL LORDS	69,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MIGHT & MAGIC 3	79,90
MOONBASE	95,90
N A M DT.	89,90
NOBUNAGA AMBITION DT.	89,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PC SKAT	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POWERDROME NUR 5.25"	29,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
RULES OF ENGAGEMENT *	75,90
SANDS OF FIRE	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE *	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	75,90
STARFLIGHT 1 NUR 5.25"	29,90
STRIKE FLEET NUR 5.25"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK *	39,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WEAVER 2.0 *	69,90
WILD WEST WORLD DT. *	85,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
WING COMMANDER 2 *	79,90
WING COMM. 2 SPEECH ACC. PACK *	39,90
WIZARDRY 2 - 5 JE	49,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	65,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YEAGER AIR COMBAT	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	299,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
SOUNDBLASTER VERS. 1.5 DT.	329,90
CMS CHIPS SOUNDBLASTER	39,90
MIDI BOX SOUNDBL INCL. SEQUENCER	189,90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90
INFRAROTMAUS Z NIX	149,90
GEO WORKS DT.	295,90
PC TOOLS DE LUXE 7.0	289,90

ATARI/AMIGA

3D KONSTRUCTION KIT DT.	99,90	129,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
AMOS COMPILER		69,90
ANTARES DT. 1 MB		69,90
ARMALYTE		59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BANDIT KINGS DT.		89,90
BATTLECHESS II DT.		59,90
BIG BUSINESS DT.	54,90	54,90
BOOLY DT.		65,90
BRAT DT.	59,90	59,90
BUILT IT DT.		59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.		39,90
CASH KOMPL. DT.		59,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	69,90	69,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB		69,90
CRUISE FOR A CORPS DT. *	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3		59,90
DARKMAN DT.		59,90
DAS BOOT 1 MB DT.		69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB		69,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1MB		69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	85,90	85,90
FRENETIC		59,90
GEM X DT.		59,90
GUNBOAT 1 MB		69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT.		65,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.		59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LARRY 3 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANCH. UNITED EUROPE DT	59,90	59,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.	69,90	69,90
MERCS	59,90	59,90
MONOPOLY		49,90
MONSTER BUSINESS DT.		59,90
MOONBASE 1 MB		75,90
M.U.D.S. DT.		65,90
N A M DT.	74,90	74,90
OUTRUN EUROPE DT. *	59,90	59,90
OUTZONE	65,90	65,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
P.P. HAMMER	54,90	54,90
PREHISTORIC	65,90	65,90
PROFLIGHT 1 MB		85,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. *		65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RBI 2 BASEBALL	74,90	74,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *		85,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW DANCER		59,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *	59,90	59,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE		39,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		85,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT *		65,90
STORMBALL DT.		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWITCHBLADE 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THUNDERJAWS *	59,90	59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		75,90
TOKI DT.	65,90	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
WINZER KOMPL. DT. *	69,90	69,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WRECKERS DT.		65,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT	64,90	64,90

LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD NoName 10er	9,90
3.5" 2 HD NoName 10er	19,90
5.25" 2 DD NoName 10er	5,90
5.25" 2 HD NoName 10er	12,90

AMIGA CDTV

CD TV GRUNDGERÄT	1599,00
ANIMALS IN MOTION	69,90
FRED FISH PD COLLECTION	149,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
SIM CITY	69,90
TEAM YANKEE *	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
PSYCHO KILLER	69,90
WOMAN IN MOTION	69,90

PREISHITS AMIGA

3D POOL	29,90
AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONFLICT	17,90
DATASTORM	9,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HOSTAGES	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
JUNGLE JIM	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RINGS SUN DT.	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDROME	29,90
PROJECTILE	29,90
QUARTZ	9,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
SPEEDBALL	29,90
STARFLIGHT	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
SWORD OF TWILLIGHT	29,90
THREE STOOGES	29,90
THUNDERBLADE	24,90
TOOBIN	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WISHBRINGER	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK III	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

2MB SPEICHER KOMPL. BESTUCKT INT	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FUR 80 X 3.5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5.25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3.5"	159,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLANGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
X POWER CARTRIDGE DT	225,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern

Irrtum vorbehalten
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand

Düster, düster



Bergbau für die Shuttle!



DEUTEROS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Activision.

Die Mutanten sind unterwegs: Nachdem die Erde in einem ziemlich wüsten Zustand hinterlassen wurde, kümmert sich nun die nächste Generation fieberhaft um den Neuaufbau. Mit dem geballten Einsatz von Technik und Wissenschaft sollen die gezüchteten Mutanten dabei helfen, das Sonnensystem komplett zu kolonialisieren.

So müssen per Mausklick und Ikonsteuerung Mutanten gebastelt, Bodenschätze ausgebeutet, Raumschiffe gebaut und ins All geschickt werden. Dieser erste Spielteil ist dabei nicht sonderlich schwierig.

Sind die Shuttles komplettiert, beginnt die Reise zu den Planeten des Sonnensystems, um auf diesen neue Kolonien anzusiedeln oder Raumstationen zu installieren.

Das Strickmuster ist dabei immer das gleiche und wird durch die mühsam voranschreitende Zeit nicht gerade interessanter. Für Abwechslung, ja, geradezu Spannung sorgen erst wieder die Angreifer aus dem All, die just zu einem Zeitpunkt auftauchen, an dem die Kolonien schon recht groß gediehen sind. Ihre Verteidigung fordert nochmals alle Anstrengungen – aber dann wird der Spielfluß wieder recht gemächlich.

Man kann dem Hersteller ACTIVISION freilich nicht vorwerfen, schlampig am Spiel gefeilt zu haben. Das Outfit ist perfekt durchgestylt und schafft düstere Weltraumatmosphäre mit futuristischer Technik und gespenstischer Musik.

Jedoch: DEUTEROS spielt sich bei aller Größe viel zu gleichförmig. Es macht zunächst viel Fun, die Mutanten und die Produktion auf die Beine zu stellen, doch wer den Dreh raus hat, wird auf neue Anforderungen vergeblich warten.

So kann das Spiel zwar nicht begeistern, aber doch eine Weile unterhalten. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

ZAUBERER AM HIMMEL



THUNDER-HAWK

System: Amiga (geflogen), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Core Design, **Muster von:** Hersteller

Furchtlose Piloten sind mal wieder gefragt. Diesmal gilt es, einen Hubschrauber im Auftrag von MERLIN zu fliegen. Daß damit nicht der bärtige Mann mit der Spitztüte auf dem Kopf gemeint ist, dürfte klar sein. Nein, vielmehr handelt es sich um eine fiktive Einsatzgruppe der UN, die Krisen in aller Welt entschärfen soll. Der Spieler benutzt einen AH73M-Thunderhawk-Attack-Helicopter, das Neueste, was die Militärtechnik zu bieten hat. An Einsätzen wird alles geboten, was die Welt derzeit beschäftigt.

6 Einatzgebiete stehen zur Disposition, wobei in jedem Gebiet wiederum mehrere Missionen erfüllt werden müssen. Der Pilot wird in einer Wing-Commander-ähnlichen, animierten Einsatzbesprechung sehr ausführlich auf die kommenden Aufgaben vorbereitet. Danach gehts in den Hangar, um die Maschine zu bewaffnen.

Ist dieser Part abgehakt gehts ans Fliegen. Die Maschine wird komplett über Maus und Tastatur gesteuert. Die Landschaft ist zwar nur mittlemäßig detailliert, dafür sind die Animationen aber um so schneller.

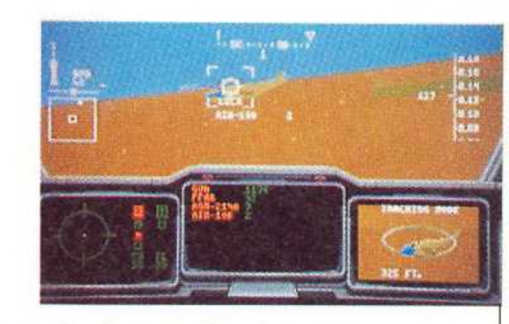
Anfängern sei übrigens die Trainingsoption empfohlen, um sich mit der doch recht sensitiven Steuerung vertraut zu machen. Die Effekte klingen durchweg sehr realitätsnah, sei es nun das Abfeuern der 30mm-Revolverkanone oder das Donnern der Luft-Boden-Geschosse. Für meinen Geschmack ein gelungenes Produkt von CORE DESIGN, die ja eigentlich mehr im Geschicklichkeitssektor beheimatet sind. ■

Guido Alt

Doch was sagt der Fachmann dazu? Wir fragten Karl Heinz Giebkes, Offizier der Heeresflieger a.D. und Pilot eines Alouette-Scout-Hubschraubers. Hier sein Eindruck: Bei diesem Programm überwiegt eindeutig der Actionteil. Die Steuerung der Maschine ist auf das Wesentlichste beschränkt worden, wobei aber die Maus mit Steuerfunktionen überbelegt wurde. Zur richtigen Simulation fehlen einige Dinge wie z.B. die Möglichkeit, den Helicopter bei Triebwerksausfall durch die Restrotation des Rotors notzulanden. Ansonsten aber ein nettes Spiel ohne große Realitätsansprüche. ■

Karl Heinz Giebkes





ASM-Pilot Giebkes und sein Thunderhank. Rechts sitzt er fest im Sattel.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	9
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Willkommen zur größten AMIGA-Messe der Welt

Es erwarten Sie 200 Aussteller und über 60.000 AMIGA-Fans!



Unter der
Schirmherrschaft von
Commodore
und dem



Köln Messe

Hallen 5, 6, 7 und 8
01.-03.11.1991
31.10.1991 Fachbesucher

Öffnungszeiten:

31.10.'91/Fachbesuchertag
10:00 - 18:00 Uhr
1. November 1991
10:30 - 18:00 Uhr
2.+3. November 1991
9:00 - 18:00 Uhr

Eintrittspreise:

Schüler/ Studenten DM 12,-
(Vorverkauf DM 10,-)
Erwachsene DM 17,-
(Vorverkauf DM 15,-)

Vorverkauf:

Vom 15.09.-26.10.'91 über
Theaterkasse im Saturn
Hansaring 97, 5000 Köln 1
Tel.: 0 22 1- 12 19 12
Theaterkasse am Rudolfplatz
Hohenzollernring 2-4, 5000 Köln 1
Tel.: 0 22 1- 23 83 57
Schriftliche Bestellungen werden nur bearbeitet, wenn ein Scheck und ein ausreichend frankierter Rückumschlag beiliegen!

Kostenloser Bustransfer von Köln Hbf zur AMIGA'91

Information:



AMI Shows Europe GmbH
Dr.-Wintrich-Straße 8a
W-8017 Ebersberg

Tel.: 0 80 92- 2 40 86
Fax: 0 80 92- 2 58 07



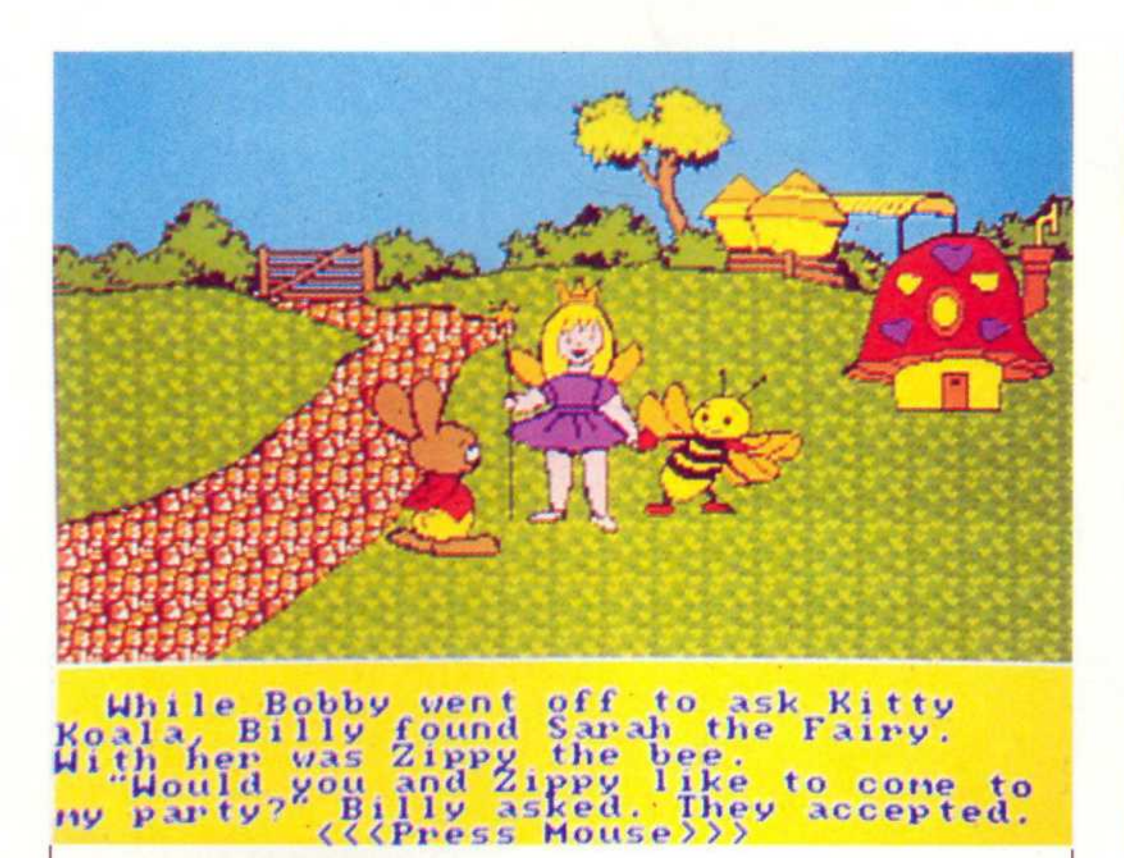
Aktueller Vor- und Nachbericht
im TV-Computermagazin



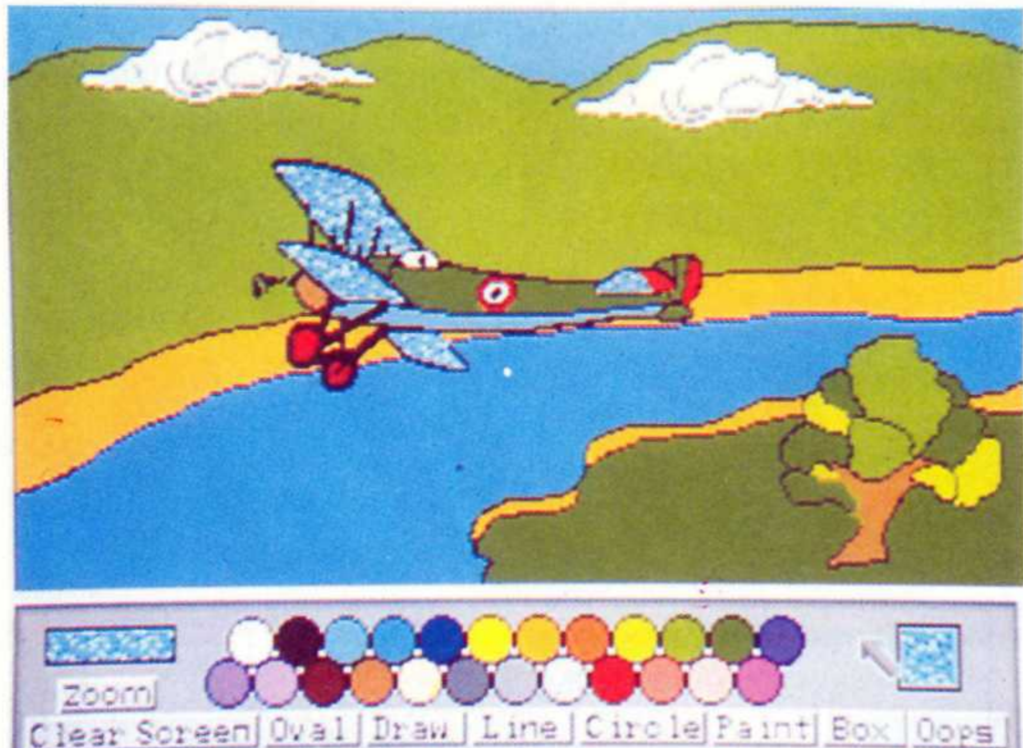
am 20.9.
und 15.11.'91
um 18:01 Uhr
in WEST 3

Gestaltung: ©'91 Atelier Eschenburg • Æ • Hamburg

Diese Anzeige wurde komplett auf dem AMIGA erstellt



Biene Maja ist es nicht . . .



In zehn Minuten fertig . . .

Computer-Bilderbuch



PAINT ME A STORY

System: Amiga (1 MB), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Genisoft, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Nomen est Omen – wie der Name PAINT ME A STORY schon sagt, kann man mit diesem Programm eine Geschichte malen. Aus mehreren Bildern läßt sich eine Story zusammenbasteln, die dann mit Text versehen und mit Musik unterlegt wird. Dieses Programm wendet sich in erster Linie an Eltern, die ihren Kids ein Bilderbuch auf den Screen zaubern wollen. Kleinere Kinder werden wohl die Hilfe ihrer Eltern benötigen, während die größeren Sprößlinge vielleicht schon selbst mal probieren dürfen. Der Hersteller dieses Programms stellt sich das folgendermaßen vor: Die Kinder denken sich, gegebenenfalls mit Unterstützung der Eltern, eine Geschichte aus, die dann Bild für Bild von den Eltern gemalt wird.

Weniger künstlerisch begabte Eltern werden bei dem Gedanken an ihre mangelhaften Zeichenkünste ein leichtes Schaudern empfinden, aber keine Panik, denn es stehen jede Menge vorgefertigte Hintergründe, Figuren, Patterns und so weiter zur Verfügung. Aus ihnen läßt sich in Windeseile ein recht passables Bild zusammenschustern. Die Musik zur Unterlegung des Ganzen ist ebenfalls schon abrufbereit auf einer Diskette gespeichert. Wem es an Phantasie mangelt, kann sich bei den vorgefertigten Storys, die ebenfalls auf Diskette verfügbar sind, ein paar Anregungen holen.

Beim Testen habe ich mir zwar keine komplette Story ausgedacht, aber der Versuchung, selbst mal das eine oder andere Bild zu malen, konnte ich nicht widerstehen. Für das abgedruckte Bild habe ich etwa zehn Minuten gebraucht.

Die Erwartungen an das Malprogramm solten jedoch nicht zu hoch geschraubt werden – es geht hier eben nicht darum professionelle Layouts zu entwerfen, sondern Bilder, die der kindlichen Phantasie entsprechen.



So beschränkt sich der Werkzeugvorrat auf gerade Linie, frei zu zeichnende Linie, Rechteck, Oval und Kreis. Störend macht sich allerdings das Fehlen eines Radiergummis bemerkbar. Schade ist es auch, daß keine Druckoption in das Programm integriert wurde. Mit ihr hätte man den Kleinen ruckzuck ein prima Malbuch gestalten können. Aber die etwas älteren können ja Papis und Mamis Meisterwerke auf dem Screen ausmalen.

Die Bedienung des Programms ist, auch wegen der relativ geringen Zahl an Werkzeugen, sehr übersichtlich und einfach zu bewerkstelligen. Die Anleitung, die mir persönlich ein wenig zu knapp ausgefallen ist, stellt aber nur für englischsprechende Eltern eine Hilfe dar. Nach einer Eingewöhnungsphase, in der man alle Optionen erst einmal ausprobiert, sollte es keine Probleme mehr geben.

Meiner Meinung nach ist PAINT ME A STORY eine sinnvolle Anschaffung für alle Eltern, die nicht nur Bilderbücher konsumieren möchten, sondern in das Produzentenlager wechseln wollen. Gleichzeitig bietet sich aber auch die Gelegenheit seine Kinder behutsam und kindgerecht in die Computerwelt einzuführen, ohne sie zu überfordern. Auch ist der Preis von 80 DM als günstig zu bezeichnen, wenn man sich die Preise von Bilderbüchern oder anderer Software für die Jüngsten vor Augen hält. Prädikat: besonders empfehlenswert. ■

Dirk Fuchser

Positiv: Bediebarkeit, Umfang, Kindgerecht, Preis.
Negativ: Anleitung, kein Radiergummi, keine Druckoption.

Viel Spiel für wenig Geld

Da viele Leser nicht über einen prall gefüllten Geldbeutel verfügen, halten wir es wieder einmal für angebracht, den sogenannten „Low-Budget-Games“ etwas mehr Platz zu widmen. Es ist durchaus möglich, unter diesen Billigangeboten ein paar sehr gute Games zu finden, trotzdem empfiehlt es sich hier, genau aufzupassen, denn zwischen dem dünn gesäten Weizen ist einiges an Spreu zu finden.



Wir fahren nicht, sondern fliegen Manta



CARRIER COMMAND

System: PC, Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Mirror Image, **Muster von:** Leisuresoft, 4403 Bönen.

Dieses mittlerweile schon als Klassiker zu bezeichnende Game wird sicherlich den meisten Lesern schon bekannt sein. Diejenigen, die CARRIER COMMAND noch nicht kennen, haben jetzt die Gelegenheit, dieses Game für schlappe 30 Märker zu erwerben.

Bei Carrier Command geht es darum, in einem fiktiven Ozean möglichst viele Inseln zu erobern. Den endgültigen Sieg kann man jedoch nur dann erringen, wenn man den feindlichen Flugzeugträger, der ebenfalls irgendwo unterwegs ist, vernichtet hat. Zur Eroberung der Inseln stehen dem Spieler nicht nur die Waffensysteme des Trägers zur Verfügung, sondern auch noch vier Flugzeuge und vier Amphibienpanzer. Panzer und Flugzeuge kann man unter Deck mit verschiedenen Waffen ausrüsten, je nach Einsatzzweck.

»Carrier Command – ein Hit unter den Low-Budgets!«

Da das Game schon etwas älter ist, gehört die Grafik nicht zur absoluten Spitze, ist aber dennoch gut gemacht und schnell.

Bis man die Vielzahl der Optionen ausprobiert hat, geschweige denn beherrscht, dauert es schon eine geraume Zeit. Wertvolle Hilfe leistet hier die Anleitung (Deutsch), die alle Icons ausführlich erklärt. Mit dieser Hilfe wird sich wohl jeder in wenigen Stunden vom blutigen Anfänger zum kompetenten Befehlshaber dieser Einsatzgruppe mausern können.

Wer Carrier Command noch nicht in seiner Sammlung hat, sollte jetzt zuschlagen, bei dem Preis ist es bestimmt eine lohnenswerte Anschaffung. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	10
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

»GENIAL«



RADIO CONTROL-LED RACER

System: Atari ST, Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Byte Back, **Muster von:** Leisuresoft, 4403 Bönen.



Sparsame Grafik *Foto: ST*

Ein oder zwei Spieler können das Rennen mit den Fernlenkautos aus der Vogelperspektive aufnehmen. Hierzu sthen acht verschiedene Kurse zur freien Auswahl. Gesteuert werden die kleinen Flitzer mit dem Joystick, womit wir auch schon gleich beim Knackpunkt der ganzen Geschichte wären: Die Steuerung ist nämlich ein glatter Griff in die Tonne. Auch die Grafik kann, genau so wie der Sound, nicht so recht überzeugen. Es fehlt hier einfach an Details. Bleibt eigentlich nur noch die Frage der Preiswürdigkeit. Bei einem so niedrigen Preis ist man stets geneigt, eine Ansachaffungsempfehlung auszusprechen – bei RADIO CONTROLLED RACER möchte ich dies jedoch nicht tun. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

»PEINLICH«



RAMBO III

System: Atari ST, Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** The Hit Squad, **Muster von:** Leisuresoft, 4403 Bönen.

John Rambo ist auf der Suche nach seinem väterlichen Freund Colonel Trautman, der – wie sollte es anders sein – von den Russen gekidnappt wurde. Dieses Game wird wohl auch schon vielen Lesern bekannt sein, alle anderen, die sich bei der Erstveröffentlichung nicht zum Kauf entscheiden konnten, werden noch einmal der Kaufversuchung ausgesetzt, jetzt allerdings zu Low-Budget-Preisen.

Auf der Suche nach Colonel Trautman steuert der Spieler Rambo aus der Vogelperspektive durch verschiedene Gebäude, in denen es einiges zu finden gibt. Extrawaffen, Schlüssel, Munition und die lebensrettenden Erste-Hilfe-Kästen sollten unter keinen Umständen liegenbleiben. Einige Etappen werden per Hubschrauber und Panzer zurückgelegt, dies allerdings erst im fortgeschrittenen Stadium des Games, nachdem der Colonel gefunden worden ist. Trotzdem eine gelungene Auflokkerung des auf die Dauer langweiligen Gemetzels aus der Vogelperspektive.



Rambo gegen den Rest der Welt

Grafik, Steuerung und Sound sind von solider Durchschnittsqualität, die knappe Anleitung ist in Englisch abgefaßt.

Action-Fans werden hier sicherlich auf ihre Kosten kommen. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Moivaton	9
Preis/Leistung	9

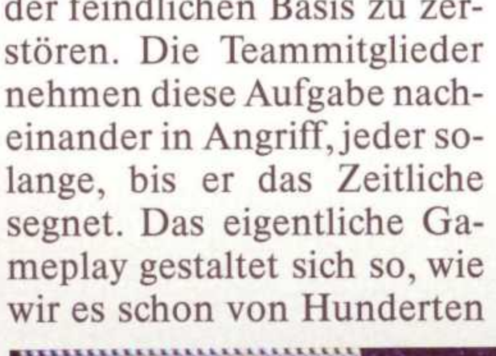
»PRIMA«



CAP'N CARNAGE

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Energize, **Muster von:** Leisuresoft, 4403 Bönen.

Über die Story des Games werden weder in der Anleitung, noch sonst irgendwo viele Worte verloren. Man wird einfach als Führer eines vierköpfigen Teams losgeschickt, um alle Reaktoren in der feindlichen Basis zu zerstören. Die Teammitglieder nehmen diese Aufgabe nacheinander in Angriff, jeder solange, bis er das Zeitliche segnet. Das eigentliche Gameplay gestaltet sich so, wie wir es schon von Hunderten anderer Spiele her kennen.



Die Grafik darf man wohl als durchschnittlich bezeichnen, während Sound und Anleitung sich eher an der Grenze zum Prädikat „unterdurchschnittlich" bewegen. Besonders kniffelig ist auch die Steuerung ausgefallen, hier ist eine längere Eingewöhnungsphase nötig.

Wer noch kein „von-links-nach-rechts-Ballerspiel" sein Eigen nennt, hat hier eine günstige Gelegenheit, den Einstieg in dieses Spielgenre zu machen. ■


Cap'n Carnage auf Feindflug

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



RUN THE GAUNTLET

System: Atari ST, Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** The Hit Squad, **Muster von:** Leisuresoft, 4403 Bönen.

Zu Lande und zu Wasser findet diese Rennen statt, und zwar in vielen verschiedenen Fahrzeugen. Im Laufe eines kompletten Wettbewerbes, der von bis zu drei Spielern bestritten werden kann, muß man Hovercraft, Speedboat, Jet-Skies, Schlauchboot, zwei verschiedene Buggies und andere Geländefahrzeuge pilotieren.

Als ob dies alles noch nicht genug wäre, gibt es auch noch Etappen, die zu Fuß, schwimmend oder kletternd zurückgelegt werden müssen.

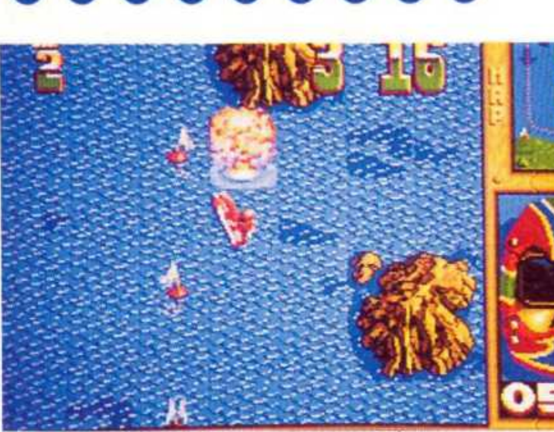
Das ganze Geschehen bekommt man aus der (ich kann das Wort schon bald nicht mehr hören) Vogelperspektive zu sehen, wobei die Gestaltung der Grafik recht ordentlich geraten ist.

Nur die Steuerung ist mal wieder nicht besonders gut. Es bedarf einiger Übung, bis man ohne größere Unfälle eine komplette Runde hinter sich bringen kann.

Rennspaß mit viel Abwechslung und ansprechender Grafik zu einem solchen Preis – den sollte man sich wenigstens mal anschauen. ■

Ausgewähltes zum Thema „Budget" von

DIRK FUCHSER





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Eine Zeitreise wird zum Horrortrip



BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

System: PC EGA/VGA (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Capstone/Accolade, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

PARENTAL GUIDANCE REQUESTED steht auf der Werbebeilage zu BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE zu lesen. Dieser Hinweis für verantwortungsvolle Eltern bezieht sich zwar auf den gleichnamigen Kinofilm, von dem das Game „inspiriert" wurde, könnte aber durchaus auf vorliegendes Spiel zutreffen. Einige Filmszenen sind also nicht für minderjährige Augen bestimmt, können aber unter Begleitung Erwachsener ruhig abgescannt werden. Die in Amerika üblichen Hinweise, wie beispielsweise PG-Rated (eher harmlos) oder X-Rated (schon greller), beziehen sich auf pornographische und/oder Gewaltszenen in Filmen. Gäbe es diese Beurteilung auch für Spiele, müßte auf der Pakkung von BTEA ein dickes XXX-Rated prangen.

Nein! Das dreifache X wird nicht für besondere Verdienste in der Darstellung digitaler Pornographie oder Gewalt vergeben, sondern für die herausragende Leistung aus einem witzigen Film ein vollkommen verblödetes Game zu machen.

Hier ersteinmal die Geschichte: Bill und Ted haben Ärger in der Schule. Ihre Versetzung ist gefährdet, wenn sie nicht die kommende Prüfung in Geschichte (wie gräßlich) mit einer 1+ bestehen. Sie tragen sich schon mit Selbstmordgedanken (Freitod durch Spielen von BTEA?), als ihnen der Zufall zu Hilfe kommt. Ein Typ stellt ihnen eine Telefonzelle zur Verfügung, mit der man gebührenfrei Zeitreisen unternehmen kann (das ist der Fortschritt durch Telekom).

„Wie ich aus einem witzigen Film ein vollkommen verblödetes Game mache."

Also machen sie sich auf den Weg, diverse Persönlichkeiten der Vergangenheit aufzuspüren und sie in die Gegenwart zu entführen, damit sie ihnen in der Prüfung beistehen.

Nach der lästigen Installation der sechs Disketten geht es endlich los. Bill und Ted befinden sich vor dem Supermarkt der Stadt und warten auf die Befehle ihres Meisters. Der kann die beiden wahlweise mit dem Joystick oder der Tastatur steuern. Im oberen Bildschirmteil ist eine Uhr eingeblendet, die erbarmunglos die Minuten zählt, was sich bei Spielende in der Punktzahl auswirkt. Der Zeitzähler stoppt nur in der Zeitmaschine, sprich: Telefonzelle. Dorthin sollten die Helden auch gleich gesteuert werden. Hier offenbart sich auch schon das erste Elend, sieht man einmal von der grobkörnigen und kunterbunten Hintergrundgrafik ab, die bereits zu Beginn des Games zu einer gewissen Unstimmigkeit zwischen dem eben eingenommenen Preßschnitzel und dem Magen-/Darmtrakt führt. Die nicht minder grobgezeichneten Sprites latschen vollkommen dilettantisch animiert mal vor, mal hinter dem Hintergrund entlang und kümmern sich auch nicht darum, ob ihre Füße auf dem Boden weilen oder halbwegs in der Luft hängen.





B + T auf dem Weg zu Sokrates.

In der Telefonzelle wird nun eine Jahreszahl gewählt, die Bill und Ted zu Genies wie Einstein, Freud oder auch Sokrates beamt. Diese müssen mittels eines Gegenstandes, der irgendwo in der Zeit versteckt ist, überredet werden, die Reise in die Gegenwart mitzumachen.

So zabelt man also durch die Epochen, sammelt die Gegenstände, bringt sie zu den entsprechenden Leuten und nimmt Letztere mit nach Haus.

„. . . eine Zeitreise in die Kindertage des Computerspiels."

Vier Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl, wobei in den ersten beiden sechs Personen und in Stufe 3 + 4 zwölf Berühmtheiten eingesammelt werden müssen. Sonderlich schwierig ist keine Stufe, man braucht in 3 und 4 lediglich mehr Zeit.

Hundert Mark soll die PC-Version von Bill & Ted's Excellent Adventure kosten. Das ist angesichts der erbrachten (oder besser nicht erbrachten) Leistung ein glatte Frechheit. Da hilft auch die digitalisierte Sprachausgabe nichts, die gelegentlich ins Geschehen plärrt. BTEA ist wirklich eine Zeitreise – eine Reise in die Kindertage des Computerspiels! ■

Cruiser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	1

»MIES«





Hallo, Leute!

Ich muß feststellen, es „oktobert" doch sehr. Das ist für uns alle ein Grund zur Freude. Ihr wollt wissen warum? Der, in Sachen Software, etwas flaue Sommer ist erwartungsgemäß in einen belebteren Herbst übergegangen. Will sagen: Wieder einmal wird das Weihnachtsgeschäft ins Rollen gebracht – Software en masse. Einer der Renner im diesjährigen „dezemberlichen" Einkaufstrubel wird mit Sicherheit Flight of the Intruder für den ST sein. Desweiteren kündigen sich in dieser unserer Ausgabe Life & Death (ebenfalls ST) und einige hübsche Knobelgeschichten für die Freunde des guten alten C-64 an. Ihr seht also, die Softwarehersteller verhalten sich sehr Kunden-freundlich – man läßt Euch genügend Zeit in Ruhe den Wunschzettel für Mami, Papi, Oma, Opa, Onkel, Tante, Bruder, Schwester, Cousin, Cousine, Freund, Nachbar, Freundin, Arbeitskollegen ...

Na' vielleicht fallen Euch ja bis dahin noch ein paar mehr Gönner ein. Ich, jedenfalls, wünsche Euch einen vergnüglichen Oktober und natürlich zahlreiche Verwandtschaft! Ciao, Eure Sandra

JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Krisalis, **Muster von:** Gerds Computer-Eckerl, 8012 Ottobrunn.

Die Grafik steht der zuerst veröffentlichten Amiga-Version in nichts nach jedenfalls im VGA-Modus. Der Sound ist ebenfalls wohl geraten, wenn man über eine Adlib-Card verfügt und wenn es einen nicht stört, daß er auf die Lade- und Menuephase beschränkt ist. Im eigentlichen Spiel hört man nämlich gar nichts. Die Steuerung ist als sehr gut zu bezeichnen, wenn man mit dem Stick spielt, während die Bedienung mit den Tasten eher problematisch ist.

Tja, das sind viele „Wenns", aber um noch eins draufzusetzen: Wenn man hardwaremäßig die richtigen Vorrausetzungen schafft, ist JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH auch für den PC ein Hit, wegen seiner guten Spielbarkeit und den vielen Einstellmöglichkeiten (neudeutsch „Features" genannt). ■ *Dirk Fuchser*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound (Adlib)	9
Realizätsnähe	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

FLIGHT OF THE INTRUDER

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Spectrum Holobyte/Mirrorsoft, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Gegenüber der PC-Fassung hat sich spielerisch nichts geändert. Alle Features sind ebenfalls beibehalten worden, und die Grafik steht – von der Geschwindigkeit einmal abgesehen – der PC-EGA-Fassung in nichts nach. Apropos Geschwindigkeit: Sie ist auf dem ST nicht gar so zufriedenstellend, wie auf einem hochgetakteten 286er – logisch -, doch immer noch ausreichend schnell.

Leider kommen die FX nicht kernig genug rüber, doch das sollte das Wenigste sein, was uns stört. Insgesamt ist FOTI fürn ST ein solides Machwerk mit hervorragendem deutschen Handbuch, das schon allein den Stern verdient hätte. Allen „Falcon-Geschädigten" wird FOTI schlaflose Nächte bereiten! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	11
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

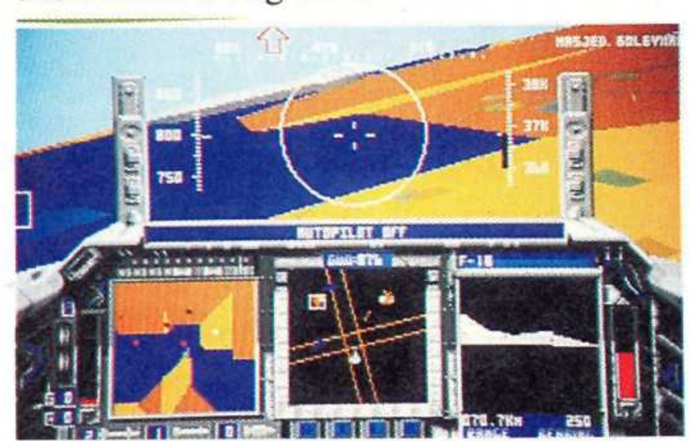
F-15 STRIKE EAGLE II

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Leisuresoft, 4403 Bönen.

Es ist immer wieder schön, wenn man eine Konvertierung testet, die der zuerst veröffentlichten Version in nichts nachsteht. So ist dies auch bei F-15 STRIKE EAGLE II, für das die Programmierer von MICROPROSE verantwortlich zeichnen.

Allerdings sind auch beim ST die kleinen Fehlerchen geblieben, die sich in die Quick-Reference-Card eingeschlichen haben. Wer versucht, mit der „+" Taste Gas zu geben, wird feststellen, daß sich nichts tut. Stattdessen sollte man es mit der Taste „ß" versuchen.

Ansonsten bewegen sich Sound, Grafik, Steuerung und Anleitung auf einem erfreulich hohen Niveau. Auch die Ausstattung des Games ist sehr gut: Zu allen Missionsgebieten liegen der Packung Karten bei, die zur Orientierung eigentlich nicht nötig sind.



Wegen der relativ geringen Komplexität (verglichen mit anderen Flugis), eignet sich der „Adler" auch für Anfänger auf diesem Sektor. Mit ziemlicher Sicherheit werden demnächst auch für dieses System Missiondisks zum Golfkrieg erhältlich sein, für den PC gibt es sie bereits. Mir persönlich zu makaber; aber wer's mag, mag's mögen. ..... ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

WIZARDRY 6 – BANE OF THE COSMIC FORGE

System: Amiga (1 MByte RAM, Festplatte möglich), **empf. VK-Preis:** DM 99,95, **Hersteller:** Sir-Tech, New York, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Rollenspiel für Anspruchsvolle, könnte man WIZARDRY 6 beschreiben. Grafisch und klangtechnisch eher schlicht, ist der neueste Teil aus SIR-TECHS Fantasyepos doch ein üppiger Brocken. *David Bradley* hat eine Mammutgeschichte um



die „kosmische Schmiede", einen Füllfederhalter, der alles Geschriebene wahr werden läßt, gewoben. Sechs Leute ziehen aus, um der düsteren Welt ein Geheimnis nach dem anderen zu entreißen.

Jetzt ist BANE OF THE COSMIC FORGE, so der Untertitel, auch für den AMIGA erhältlich. Leider gleichen die grobkörnige Grafik und die dünne Klangkulisse jenen der PC-Version. Dafür ist das Abenteuer umso gehaltvoller und läßt sich auf Festplatte installieren. Wer sich gerne stundenlang in Handbücher vertieft, um die optimale Gruppe zusammenzustellen, wird sich freudig auf Wizardry stürzen. Eine solche Detailfülle hat es noch nicht gegeben! Für Anfänger ist der Dungeonspaß nur bedingt geeignet. Fantasyfreunde mit Stehvermögen kommen um diesen Hochgenuß aber nicht herum! ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

COHORT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Die Punkte, die schon an der zuerst veröffentlichten Amiga-Version zu bemängeln waren, haben sich bei der PC-Version nicht gebessert. Nach wie vor ist die Anleitung, die zwar in Deutsch abgefaßt ist, ein bißchen schwer verständlich, und auch die Bedienbarkeit ist nicht das Gelbe vom Ei.

Darüber hinaus ist die Grafik nicht so gut wie beim Amiga, und auch der Sound, obwohl mit Adlib, kann nicht so recht überzeugen. So kommt man nicht



umhin festzustellen, daß dieses an und für sich recht hübsche Spiel viel von seinen Qualitäten eingebüßt hat.

Auf der Positivseite ist zu vermerken, daß sich die Zahl der Optionen nicht verändert hat, und daß die Eingabe jetzt wahlweise mit der Maus oder den Tasten erfolgen kann. Ärgerlich verläuft schon die Installation auf Festplatte. Wenn man sich an die Anweisungen in der Anleitung hält, wird man keinen Erfolg haben. Auf das Vorhandensein eines Installationsprogrammes wird nicht hingewiesen, stattdessen werden falsche Befehle in der Anleitung wiedergegeben.

COHORT von IMPRESSIONS: Was auf Amiga gut ist, muß für den PC nicht unbedingt ein Reißer sein. .... ■

Dirk Fuchser

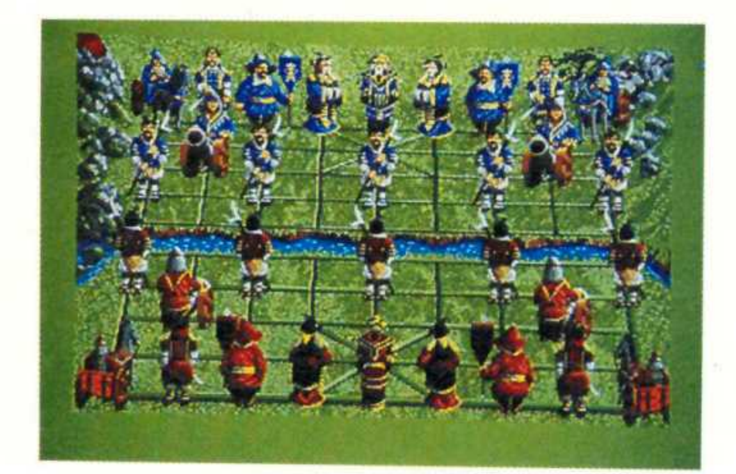
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

BATTLECHESS II CHINESE CHESS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic, Arts/Interplay, England, **Muster von:** siehe Hersteller.



Ein blutrünstiges Spektakel ganz besonderer Art erwartet die Strategie- und vor allem Schach-Fans bei BATTLECHESS II-CHINESE CHESS. Schach, an sich ein so friedfertiges Spiel (wenn auch mit kriegerischem Hintergund) wird unter der Regie von INTERPLAY zu einem auch visuellen Kampf auf Leben und Tod. Wie schon beim Vorgänger, so bietet auch Battlechess II aufwendige, sehr witzige Animations-Sequenzen, wenn einzelne Figuren geschlagen werden im wortwörtlichen Sinne. So verteilt der König Geschenkpäckchen, die sich als Bomben erweisen oder zerschneidet einem Bauer zunächst die Hosenträger und dann den Kopf. Neben den Gags kann das Spiel jedoch auch ernsthaftere Beschäftigung bieten. Die Besonderheit: Im Gegensatz zum normalen Schach verfügt die chinesische Variante über mehr Figuren mit anderen Aktionsradien oder völlig beschränkter Bewegungsfreiheit (der König). Es fällt daher schwer, eine Beurteilung der Spielstärke bei diesem so ungewohnten Regelwerk abzugeben. Unzweifelhaft ist jedoch, daß diese Variante durchaus ihren Reiz besitzt, daß das Outfit dem der PC-Fassung kaum nachsteht. Allerdings: Battlechess I verfügte nur über eine hundsmiserable Spielstärke des Rechners. Ob vielleicht ...? ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

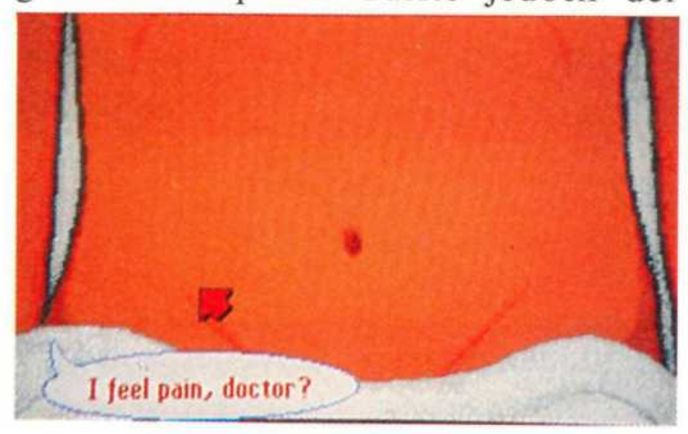
LIFE & DEATH

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Mindscape, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

ATARI-User aufgepaßt: MINDSCAPE bietet euch mit LIFE & DEATH die Möglichkeit, Doktor zu spielen. Nein, nein, nicht so, wie Ihr vielleicht denkt, sondern die Genesung von Patienten ist hier das Thema.

Patienten werden untersucht, geröngt, hier und da machen wir eine kleine Ultraschalluntersuchung, immer in der Hoffnung, daß endlich mal eine akute Blinddarmentzündung ins Haus steht. Dann nämlich hilft nur noch eins: operieren.

Man stelle sich dies aber nicht zu einfach vor, denn allzuschnell sterben einem die Patienten unter dem Messer weg. Bis es jedoch soweit ist, befaßt man sich mit der Heilung von allerlei anderen Krankheiten. Optisch wie akustisch ist dieses Game sehr gut gestaltet, sein größter Pluspunkt dürfte jedoch der nicht unerhebliche Lerneffekt sein. Schade nur, daß die Texte im Spiel nicht genau wie die Anleitung ins Deutsche übersetzt worden sind; der Lerneffekt wäre damit sicherlich noch gesteigert worden.



Wie dem auch sei: Das Herumschnippeln an den Patienten macht echt Laune, wer will da noch Medizin studieren?

■ *Dirk Fuchser*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

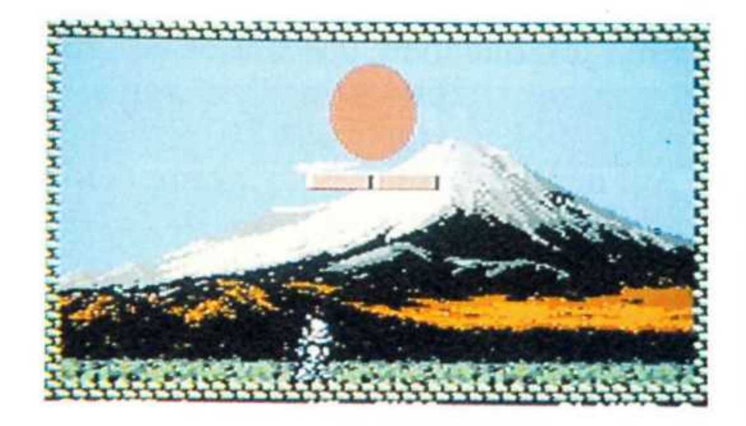
Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

PANG

System: C-64, **empf, VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Hersteller.

C-64-Software im neuen Gewand: Um bei sinkender Popularität des Commodore-Rechners wenigstens die Raubkopien zu vermindern, mithin um den Umsatz zu erhöhen, gibt's den 16-Bit- und Spielhallenhit PANG ausschließlich als Cartridge. Freilich stehen auf der Packung ganz andere Gründe für den teuren Spaß: „Keine Ladezeit", „gigantischer Speicher", sogar „verbesserte Grafiken" sollen aus der Brot- eine Wunderkiste machen. OCEAN hat jedoch ein bißchen dick aufgetragen, denn von einem „gigantischen" Speicher merkt man nichts, die Grafiken sind keinesfalls „improved" aber die Ladezeit, immerhin, geht auf Null. Schade nur, daß das simple, aber toll aufgemotzte Spielchen um zerplatzende Bälle für den C-64 miserabel konvertiert wurde. Die Grafik ist kaum mehr als Durchschnitt. Die Kugeln, die von der Spielfigur immer kleiner zerschossen werden müssen, sind einfarbig und fangen sogar an zu rukkeln, wenn mehr als acht den Screen bevölkern. Die größten Mängel: Die vielen Game-on-Sounds sind voll einfältiger Kompositionen, und die Kollisionsabfrage zerschmettert den Helden, bevor ein Ball ihn überhaupt berührt hat. Da hört der „teure Spaß" auf! ■



Michael Suck



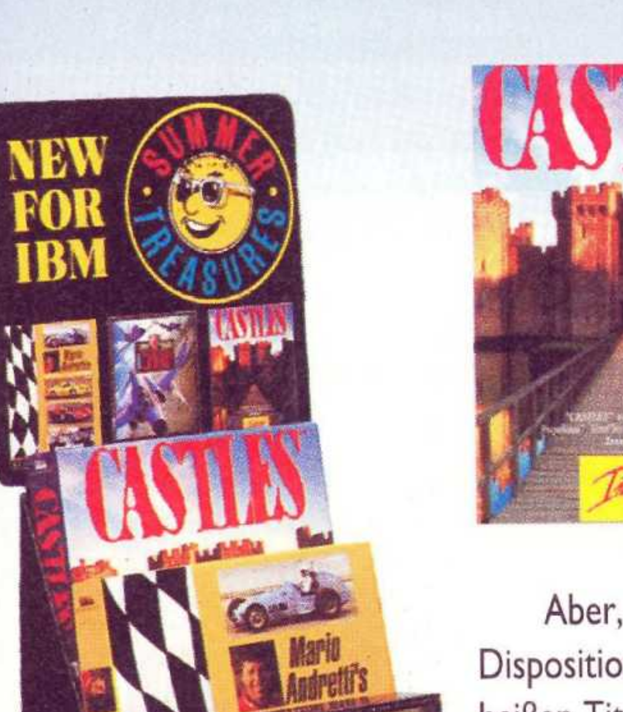
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

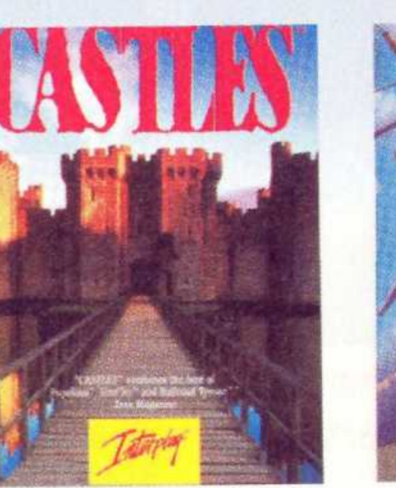
Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

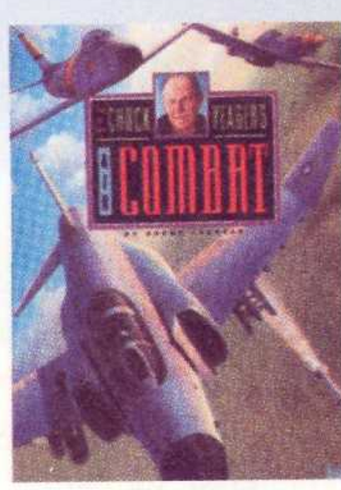
»DÜRFTIG«

Wenn Sie demnächst so richtig ins Schwitzen kommen, kann es daran liegen, daß Ihr Händler unsere drei neuen PC-Titel schon wieder ausverkauft hat!











Aber, eigentlich kann das gar nicht passieren. Denn unsere Distributoren sind auf etwas großzügigere Dispositionen des Handels inklusive Werbematerial bestens vorbereitet. Weitere Informationen zu den neuen, heißen Titeln entnehmen Sie bitte unseren Produktanzeigen.

Blue Data GmbH, Heiligenstraße 30-32, 4010 Hilden, Telefon: 02103-69010, Fax: 02103-62024
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Telefon: 0241-152051, Fax: 0241-152054
Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bönen, Telefon: 02383-690, Fax: 02383-57117
News Software GmbH, Birkenstraße 42, Telefon: 0211-676201, Fax: 0211-671544
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Telefon: 0541-122065, Fax: 0541-122470
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Telefon: 05244-4080, Fax: 05244-40819

ELECTRONIC ARTS™

MANCHESTER UNITED EUROPE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Krisalis, Rotherham, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Bei KRISALIS ist der Fußball derzeit König. In ASM 8&9/91 hatte ich bereits die zu 99,99prozentige AMIGA-Fassung von MANCHESTER UNITED EUROPE blickpunktartig vorgestellt. Erwähnt hatte ich, daß mein erster Eindruck mehr als positiv war. Gesteuert hatte mich nur das Bedienelement Klick-Klack. Nun, wie ich vermutete – und dies gilt auch für die vorliegende ATARI-ST-Fassung – hat man diese Minimalstörung beseitigt. Befassen wir uns aber nun mit dem ST-Vertreter, der außer in Sachen „Gedudel" (mann/frau möge mir vergeben...) ähnlich starke Spiel-Features aufweist. In klaro heißt dies: Eine gelungene Verknüpfung von Manager-Geist und Action auf dem immergrünen Schlachtfeld Rasen. Wir bestimmen – leider stets mit dem Team aus „der Stadt der Cordhosen" – die Aufstellung, Taktik, Ersatzspieler und nehmen Einfluß auf die Schwächeperioden einzelner Spieler. Danach geht's gleich ab in einen der drei europäischen Pokalwettbewerbe, um für Manchester Ruhm und Ehre einzufahren. Die Gegner sind vorgegeben, können aber auch modifiziert werden. Sollte man auch, denn DYNAMO BERLIN ist ein Club, der mittlerweile nur noch Amateur-Dasein fristet.



Gesagt, gemanagt, getan: Gleich nach dem Anstoß begeben wir uns ins Getümmel, freuen uns über jede gelungene Aktion der Red Boys und suchen uns einen Kumpel, mit dem wir 'ne feine Nacht auf dem Spielfeld verbringen. Dazu benutzen wir den Stick. Wir haben Spaß zusammen (letztere Bemerkungen sind NICHT zweideutig). ATARIANER, greift zu, wenn's um Fun beim Spiel mit der Lederkugel geht. It's a HIT! ■ *Manfred Kleimann*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	11
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

GERM CRAZY

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Zoo, **Muster von:** Leisure Soft, 4403 Bönen.

Bei GERM CRAZY kann man sich so richtig schön krank fühlen, denn ELECTRONIC ZOO macht den Mikrokosmos der inneren Organe zum Schlachtfeld. Ob nun im ganzen Körper oder nur in Teilen, Viren und Bazillen müssen mit äußerster Härte vernichtet werden, wenn der Patient nicht auf der Strecke bleiben soll. Dies geschieht in diesem Game ein bißchen anders, als man es aus dem Gesundheitsmagazin kennt: Lasertürme, kleine Panzer und viele andere Waffen stehen dem Spieler zur Verfügung, um die fiesen Eindringlinge in ihre Schranken zu weisen.

Grafik, Sound, Anleitung und Bedienbarkeit sind mit der Amiga-Version fast identisch, so daß man, wenn man die grafischen Möglichkeiten des Atari bedenkt, hier eine etwas bessere Note vergeben kann. Die Schlacht im Patienten ist ein originelles Spielkonzept, das auch auf dem Atari überzeugen kann. Nicht zuletzt wegen der Vielzahl der zur Verfügung stehenden Optionen, einstellbaren Schwierigkeitsgraden und den 24 verschiedenen Körperpartien, die es zu kurieren gilt, ist Langzeitspielspaß garantiert. Also rein ins Gewebe und den Mikroben eins überbraten... ■

Dirk Fuchser





ASM-WERUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	3
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

THE BALL GAME

System: IBM u. Kompatible, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Zoo/ESP, **Muster von:** Leisuresoft.

Das mußte ja kommen. Nicht einmal PC-Besitzer bleiben von diesem Game verschont, das weder in der Amiga noch in der Atari-Version überzeugen konnte. Viel schlimmer ist die Tatsache, daß die Konvertierung noch schlechter geraten ist. Grafisch immer noch zu abwechslungsarm, spielerisch selbst in hohen Levels und mit entsprechendem Schwierigkeitsgrad zu simpel, stimmt nun nicht einmal mehr der Sound. Außer Gebrumm nix mehr – und der Spaß ist dann auch noch teurer als die 16-bit-Fassungen. Ich werde bei THE BALL GAME das Gefühl nicht los, daß die Programmierer eine zweifellos interessante Idee hatten, für die Verwirklichung aber zu wenig investierten. Mein Tip an Strategie-Fans: Holt Euch was anderes, von diesem Game laßt bitte die Finger. ■

Klaus Trafford



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	1
Anleitung	7
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	2

»PEINLICH«

WRECKERS

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Audiogenic, **Muster von:** Hersteller.

Man hat's nicht leicht, wenn man dafür sorgen muß, daß eine Weltraumlotsenstation korrekt arbeitet. Eigentlich ist man ja zu dritt, aber die anderen Besatzungsmitglieder bleiben solange im Tiefschlaf, bis die Vorgänger das Zeitliche gesegnet haben. Also kümmert man sich ganz alleine um die Klimakontrolle, um die Lotsensender, Energiekontrolle und Gravitation. Als ob dies alles nicht schon genug Streß verursachen würde, greifen von Zeit zu Zeit auch noch die sogenannten Plasmodians an, zu deren Abwehr eine Art Weltraumsauger eingesetzt wird. Hilfe hat man bei diesen umfangreichen Aufgaben nur von den drei Droiden zu erwarten, die besonders dann erfolgreich eingesetzt werden können, wenn die Plasmodians schon in der Station sind und bekämpft werden müssen.



Die Grafik der ATARI-Version ist der zuerst veröffentlichten Amiga-Version auf jeden Fall ebenbürtig, es kommt mir sogar so vor, als ob sich die Figuren auf dem Atari etwas schneller bewegen würden. Der Sound ist vielleicht ein wenig zu mager ausgefallen, aber das fällt in der Hektik kaum auf. Die Anleitung ist mir persönlich zu knapp ausgefallen, außerdem ist sie in Englisch.

Wie dem auch sei: WRECKERS ist viel mehr als ein Action-Game der üblichen Machart. Durch die vielen verschiedenen Tätigkeiten, die man auszuführen hat, ist der Langzeitspielspaß garantiert. Atari-User sollten es sich auf jeden Fall mal anschauen. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

NAVY SEALS

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Hersteller.

Terroristenhatz im Hafen ist das Thema dieses Games. Araber niedermetzeln, Bomben suchen und entschärfen sowie Extrawaffen suchen sind die Tätigkeiten, die der heldenhaften Terroristenbekämpfer vordringlich auszuführen hat.

Grafisch ist die Konvertierung ein bißchen besser als die Versionen für die anderen Systeme, aber was nützt das, wenn das Gameplay nach wie vor ziemlich öde ist. Das Ganze verkommt irgendwie zu einer memotechnischen Herausforderung, denn wenn man weiß, wo die Terroristen stehen, nähert man sich ihnen auf eine der Situation angepaßte Weise und mäht sie um.



Besonders lustig ist es, wenn der Held springt: Er sieht dann aus wie eine schwangere Ballerina mit Maschinenpistole in der Hand. Was soll man da noch sagen? Daß 90 DM zuviel sind, daß man von diesem Game Abstand nehmen sollte? ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	3

»PEINLICH«

ROCK 'N' ROLL

System: PC, (Hercules, CGA, EGA, AdLib), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Kaarst, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Eine kleine, bunte Kugel ist der Hauptdarsteller von ROCK 'N' ROLL, einem Spiel, daß so rasant ist wie einst der Hüftschwung von Elvis. Fetzige AdLib-Sounds unterstreichen denn auch in jedem der 32 Levels den Anspruch des Spiels, abgefahrene Musik gekonnt mit einem abgefahrenen Spielablauf zu verknüpfen. Die Kugel muß über Eisflächen, am Rande von Abgründen, durch verschlossene Türen und mit Hilfe sechs verschiedener Extras (nur gegen Cash!) zum Exit rollen, um eine Spielstufe zu beenden.

Rock 'n Roll ist vom Stil her ein wenig wie *Marble Madness,* erreicht jedoch nicht die Spannung des Klassikers. Hersteller RAINBOW ARTS legte mehr Wert auf strategische Elemente, so daß die Trägheitssteuerung des Balls kaum von spielentscheidender Bedeutung ist. Dafür sind die Levels wahrhaft riesig und beinhalten einige Überraschungen, geheime Bonus-Levels und Warps inklusive. Für die PC-Konvertierung wurde die Mapping-Option leicht geändert, der Schwierigkeitsgrad etwas herabgesetzt. Weitere Verbesserungen der Spielbarkeit wurden durch die Joysticksteuerung und einen neuen Paßwortmodus erreicht. Leider fehlt das Scrolling immer noch, wurde die Grafik nicht für VGA umgesetzt. Aber egal: Rock 'n' Roll ist ein höchst vergnügliches Spielchen! ■



Michael Suck

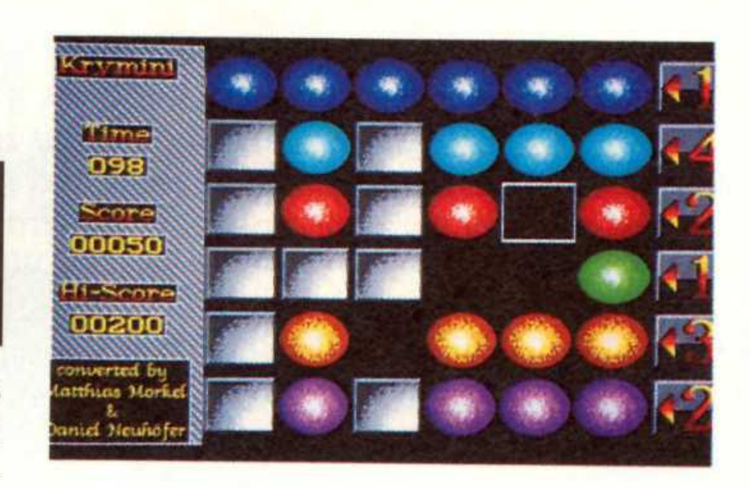


KRYMINI

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Magic Soft, **Muster von:** Leisure Soft 4703 Bönen.

Ohne KRYMINI geht die Mimi nie ins Bett – MAGIC SOFT hat uns mit diesem preisgünstigen Game eine echtes Suchtmittel beschert.

Das Spiel ist an und für sich total einfach aufgebaut, jedoch zeigt sich schon bei den ersten Versuchen, wie schwierig es ist, hier zu bestehen. Auf einem sechs mal sechs Felder großem Brett sind 32 Kugeln aufgebaut, die jeweils nur einmal bewegt werden können. Nachdem



sie bewegt worden sind, verwandeln sie sich in graue Flächen, die für alle anderen Kugeln tabu sind. Jede Kugel kann nur um eine bestimmte Anzahl von Feldern bewegt werden. Das Ziel ist es, alle 32 Kugeln in graue Felder zu verwandeln. Zu allem Überfluß hat man für diese kniffelige Aufgabe nur 165 Sekunden Zeit.

So einfach wie die Regeln ist auch die Bedienung, es gibt absolut keine Probleme. Die Grafik hat sich im Vergleich zur Amiga-Version verbessert, was auch dringend vonnöten war. Die Anleitung erklärt die Spielregeln mehr als ausführlich und ist in Deutsch abgefaßt.

Fazit: Brainbuilding zum Dumpingpreis – für PC-User empfehlenswert. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

F 14 TOMCAT

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Activision/The Disc Company, Paris, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Nach nunmehr zwei Jahren hat ACTIVISION seine F 14-TOMCAT vom *C 64* auf den PC umgesetzt. Aufgabe des Piloten ist es nach wie vor, Dienst auf einem Flugzeugträger in einem Krisengebiet der Welt zu tun. Erledigt er drei Einsätze, winkt eine Versetzung zur Top-Gun-Schule. Hier können dann Übungen gegen andere Tomcat-Piloten geflogen werden.

Leider ist die PC-Fassung ebenso mittelmäßig wie schon die 64er-Fassung.



Technisch macht das Programm den Eindruck, als sei es 1989 oder früher entstanden. Die Grafik ruckelt so vor sich hin und ist trotz VGA-Unterstützung reichlich farbarm. Ähnliches gilt auch für den Sound, der trotz Soundkartenunterstützung keinen Flieger aus dem Schleudersitz reißt.

Grobe Schnitzer haben sich die Macher auch beim Thema Realismus geleistet. Landeklappen und Fahrwerk werden nicht gebraucht. Das Flugzeug behält nach Abschalten des Nachbrenners seine Geschwindigkeit bei und die Bordkanone feuert auch bei Kurvenflügen immer schön geradeaus. Toll.

F 14-Tomcat ist meiner Meinung nach ziemlich überflüssig. Wer eine F 14 fliegen will, soll sich lieber an *Jet-Fighter-II* halten. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12

Grafik	6
Sound	5
Realitätsnähe	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«

TOURNAMENT GOLF

System: IBM & Kompatible (EGA), **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Elite Systems Ltd., England, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Nicht nur Golf-Cracks wie „Albatros" Greg Norman würden bei der IBM-Umsetzung von TOURNAMENT GOLF die Schläger im „Säckel" lassen. Nein, auch ich war nach der äußerst passablen ATARI ST-Version von der Konvertierung des ELITE-Spielchens enttäuscht. Zwar blieb vom eigentlichen Spielaufbau her alles beim alten, doch fehlte hier schlicht und ergreifend der letzte Schliff.



Die krassesten Abstriche gibt es im Bereich der Geräuschkulisse zu vermelden. Einfach peinlich, was die Macher da so an Piepstönen produziert haben. Ganz anders die EGA-Grafik, die trotz einer geringen Zahl an Landschaftsobjekten durch Detailschärfe auftrumpfen kann. Zudem baut sich das jeweils neue Bild blitzschnell auf. Sichtlich getrübt wird der Gesamteindruck allerdings durch einige schon von der ST-Fassung her bekannte Mängel. So existiert beispielsweise immer noch keine Speicheroption, wodurch gerade der Turniermodus sehr an Reiz verliert. Des weiteren werden die Lochgrüns, ST-User werden's noch wissen, erstaunlicherweise von Rough-Streifen durchzogen. Fazit: Gerade der PC-Markt hat Besseres zu bieten als Tournament Golf. ■

Torsten Blum

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	8
Sound	3
Realitätsnähe	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

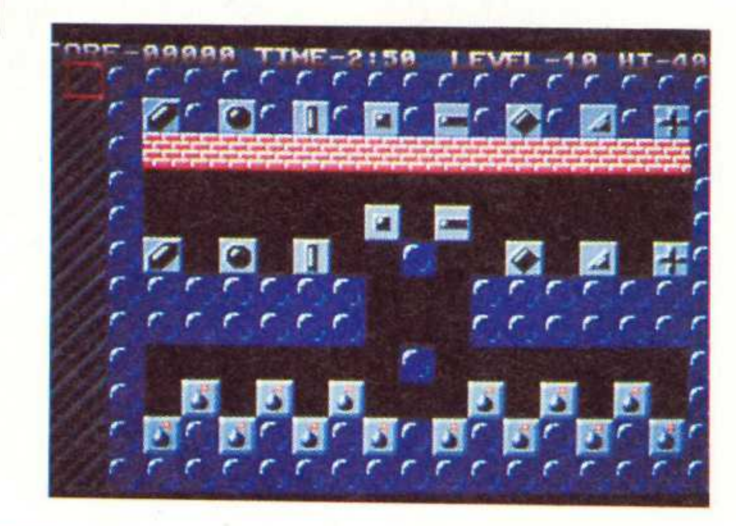
»BRAUCHBAR«

SHIFTRIX

System: PC (Hercules/VGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.

„Meier, was ist das da auf Ihrem Bildschirm, haben Sie nichts Besseres zu tun?!“ – „Chef, das ist SHIFTRIX. Fördert das logische Denken, könnte Ihnen auch nicht schaden! Und jetzt machen Sie mal Sendepause, sonst schaffe ich Level 13 nie.“

Tja, das Knobelspiel der Firma SOFTWARE 2000 wird wohl demnächst so manchem Arbeitgeber begegnen, der seine Angestellten mit PCs ausgestattet hat. Denn Shiftrix wurde mit Blitzgeschwindigkeit vom Amiga auf PC, Atari ST und C-64 (ST und C-64 siehe weitere Konvertierungstexte) umgesetzt. Was den PC betrifft, hat das Plöner Softwarehaus gute Arbeit geleistet.



Nicht nur, daß die Grafik für PC der für Amiga gleicht wie ein Ei dem anderem, auch in Sachen Spielbarkeit gibt es nichts auszusetzen – 1:1. Wahlweise kann mit Maus oder Tastatur gespielt werden, wobei die Maus natürlich die gesündere Lösung ist, wenn man sich nicht die Finger brechen will. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

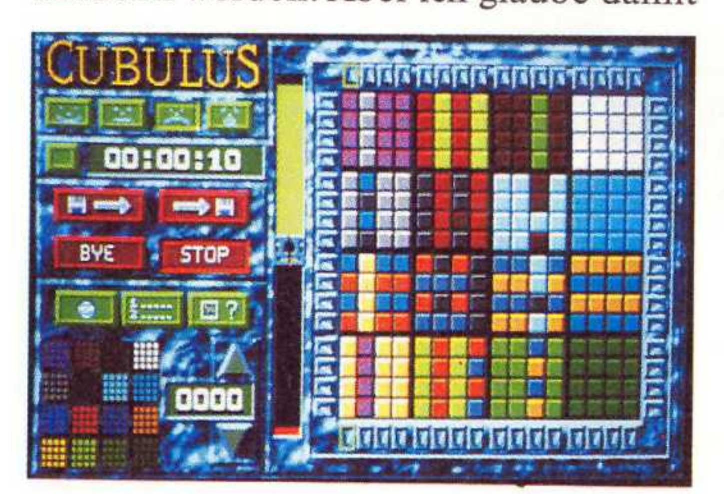
»BRAUCHBAR«

CUBULUS

System: PC (5,25"), **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön/Holstein, **Muster von:** Hersteller.

Rubik's Cube – das Ding mit dem Dreh, gibt es jetzt für den PC. Nachdem der Techno-Würfel aus dem Hause SOFTWARE 2000 für den Amiga recht gut gelungen war, folgen nun die entsprechenden Umsetzungen. CUBULUS unterstützt Hercules- oder VGA-Grafik, wobei hier nur von der VGA die Rede ist. Das Game präsentiert sich in schönen leuchtenden Farben, die sich gut voneinander unterscheiden lassen.

Gesteuert wird entweder mit der Tastatur oder mit der Maus. Leider mußte ich in Sachen „Maus“ auch einen kleinen Fehler feststellen. An manchen Stellen am oberen Bildschirmrand verschwindet der Mauszeiger. Dort befinden sich die verschiedenen Knöpfe mit deren Hilfe die Reihen des Zauberwürfels verschoben werden. Aber ich glaube damit kann man leben. Was mich etwas mehr stört, ist, daß Cubulus für den PC 10 Mark teurer ist als für den Amiga.



Ansonsten sind keine Unterschiede zur Amiga-Version feststellbar. Übrig bleibt immer noch ein sehr schönes Knobelspiel, es kostet zwar 'nen Zehner mehr, aber dafür habt Ihr ja auch 'ne große Diskette, statt einer kleinen (hehe). ■

Sandra Alter



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

System: PC (3.5"), **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Linel, Schweiz, **Muster von:** Compyshop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Schon im März habe ich gejammert, daß die Firma LINEL DIE UNENDLICHE GESCHICHTE -obwohl vom Film- und Buchmarkt als Glanzstück bekannt – so schlecht umgesetzt hat. Damals lagen mir die Versionen für *Amiga* und *C-64* vor. Nur der Vorspann bließ dem Spieler noch einen Hauch der sonst so spannungsgeladenen Phantasie-Story ins Gesicht.

Nun liegt die ganze Chose für PC auf meinem Schreibtisch und leider läßt sich hierzu fast nichts Positives vermelden. Die Grafiken gleichen aufs Haar denen des *Amigas*. Gesteuert wird wahlweise mit Joystick oder Tastatur. Alles bleibt beim Alten – außer: Zur PC-Version gibt es eine Anleitung. Das, was uns für Amiga und C-64 in Form einer DIN A4-Kopie (nur Tastatur- und Joystickbelegung) mitgeliefert wurde, gibt es nun schön verpackt als zehnseitige Anleitung. In dieser ist die Story, mit Tips und Tricks zum Spielablauf, aufs kürzeste zusammengefaßt.



Abschließend kann ich Euch nur raten: Leiht Euch lieber die Videos aus, oder lest an verregneten Tagen mal das Buch, statt Euer sauerverdientes Geld für dieses Game auszugeben. ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/leistung	6

»DÜRFTIG«



AMIGA Köln '91
KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31.10.-03.11.1991
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
'90
DAS
MEGA-PACK!!
JAHRGANG ASM '90
10 AUSGABEN KOMPLETT*
FÜR NUR
60,– DM
INCL. 1 SAMMELORDNER
Bitte Bestellkarte benutzen!
* solange Vorrat reicht

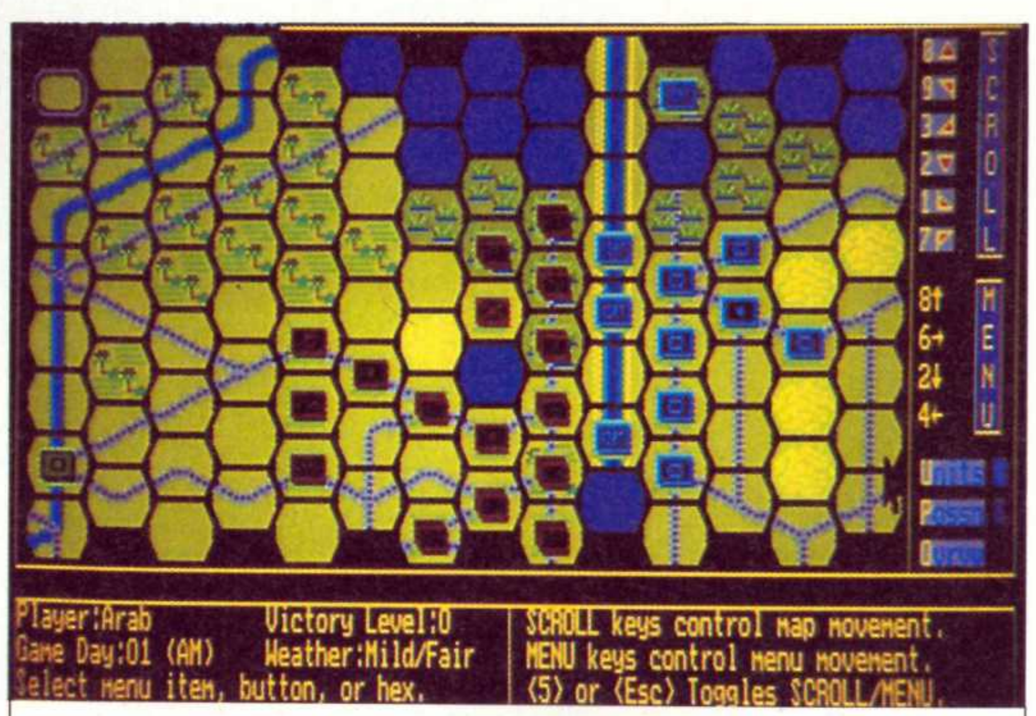
• Willkommen im Sandkasten



CONFLICT: MIDDLE EAST

System: PC (512 KB, CGA, EGA), Amiga (1 MB), HD-Installation möglich, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Strategic Simulations Inc., Sunnyvale, U.S.A. **Muster von:** Rainbow Arts.

Und wieder gibt es Nachschub für den Nachwuchsgeneral. Diesmal hat sich das Team von SSI den arabisch-israelischen Krieg von 1973 zu Gemüte geführt und auf den Computer portiert. Herausgekommen ist dabei das übliche Truppensymbole-auf-der-Landkarte-verschieben-Spielchen, bei dem wahlweise auf arabischer oder israelischer Seite gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander gespielt werden kann. CONFLICT MIDDLE East stellt entweder das historische Szenario oder eine Variante mit Annahmen für einen Konflikt der 90er Jahre zur Wahl. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in fünf Stufen einstellen, die Optionen erlauben auch die Festlegung der Jahreszeit und die Koordination der Luftstreitkräfte durch den Computer. Um die Bodentruppen kümmert sich der Spieler selbst, empfohlenerweise mit der Maus.



Panzer statt Honig: In den Waben nichts Neues! (PC)

Freunde von Strategiespielen werden an dieser sehr komplexen Umsetzung sicherlich ihre Freude haben. Auch sollte man viel Zeit mitbringen, denn unter 20 Stunden ist ein Durchgang nicht zu schaffen. Das englische Handbuch führt in die geschichtlichen Hintergründe ein und liefert auch umfangreiches Fakten- und Zahlenmaterial sowie Informationen über die internen Kalkulationen des Programms. Kleine Kostprobe gefällig? Hier ein Auszug in der Übersetzung: ... die Versorgungswahrscheinlichkeit der arabischen Truppen östlich des Suez-Kanals beträgt: (Arabischer Vorratsstand) * (100-2 * israelische Abfangstärke + Anzahl der Brücken über den Kanal) Prozent. Da soll nochmal jemand behaupten, der Krieg sei zum unkalkulierbaren Risiko geworden. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

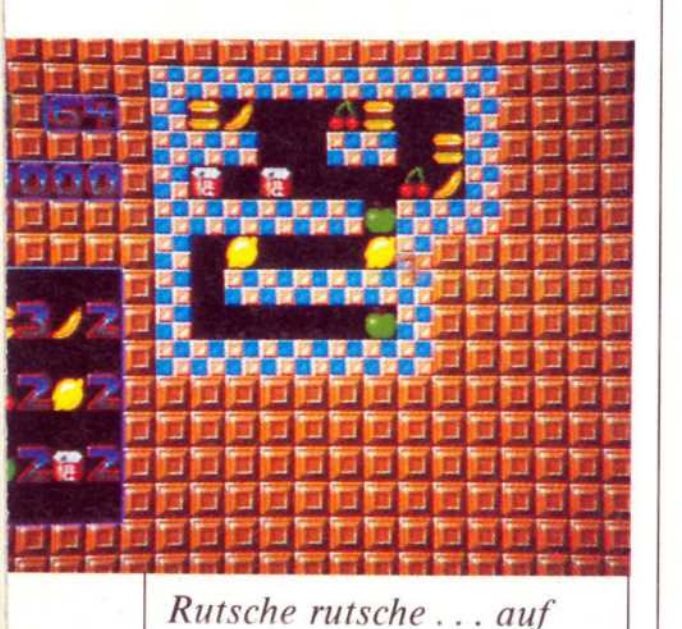
Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«

Stein auf Stein ● ● ●

MATCHIC

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca.40 DM, **Hersteller:** Digital Marketing, 5142 Hückelhoven 2, **Muster von:** Hersteller



Rutsche rutsche . . . auf Amiga.

DIGITAL MARKETING, das kleine Softwarehaus im verträumten Hückelhofen, überraschte dieser Tage mit *Matchic, einem Puzznic*-Clone. Bisher war man ja mehr PD-Software und Tools von Dieter Mückter und seinem Team gewöhnt. Sei's drum, Diskette in den Amiga bugsiert und warten. Nach relativ kurzer Tätigkeit des Laufwerkes (ronk, ronk) befinden wir uns dann im Startmenü. Hier kann zwischen Musikuntermalung oder Soundeffekten gewählt werden, mittels Paßwort ein höherer Level aufgerufen und letztendlich auch das Spiel gestartet werden. Starten wir.

Aufgabe des Spielers ist es, einen mehr oder weniger verwinkelten Level von Gegenständen zu befreien. Dieses geschieht, indem man zwei gleiche Gegenstände aneinanderbringt. Beide verschwinden dann in den Tiefen der CPU. Spaßig wird die ganze Sache, wenn plötzlich drei Teile von einer Sorte vorhanden sind. Alle drei müssen zeitgleich zusammengebracht werden. Ach ja, das Spiel läuft natürlich unter Zeitdruck ab. Aber die Programmierer hatten ein Herz und somit gibt das Programm alle fünf Level ein Paßwort frei.

Als netter Gag ändert sich alle 10 Level die Grafik.

Eher zum Flüchten ist die derzeitige Fassung der Anleitung. Irgendeine wüste Science-Fiction-Story über die Rettung der Menschheit und das „Kampfmatcherschwadron". Am besten gar nicht erst lesen.

Die Steuerung ist logisch aufgebaut, rechter Mausknopf, um die Steine nach rechts zu schieben, linker Mausknopf, um die Steine nach links zu schieben.

Die Meinungen über dieses Spiel waren überwiegend positiv. Sie reichten von „Ganz nett"(Uli) bis „Laß mich nur noch diesen Level spielen, nur noch einen" (Eva). Alles in allem guter Durchschnitt. Experten werden die 50 Level wahrscheinlich schnell durchgespielt haben. Bleibt zu hoffen, daß DIGITAL MARKETING entweder neue Level-Disks oder aber einen Editor herausbringt. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	6
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»BRAUCHBAR«



THINK CROSS

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Max-Design, Österreich, **Muster von:** Hersteller.

Rauchende Köpfe ...

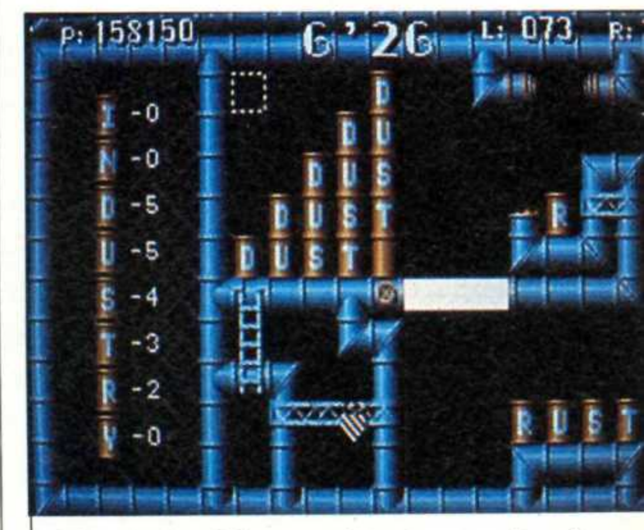
... stellen sich bei denjenigen ein, die die 180 Levels von THINK CROSS lösen wollen. Für die Kniffelherausforderung zeichnen die Jungs von MAX-DESIGN verantwortlich, ein junges Team aus Österreich, das jüngst mit der Handelssimulation *Cash* auf sich aufmerksam machte.

Bei Think Cross geht es darum, Objekte aus einem Raum zu entfernen. Diese Objekte verdünnisieren sich, wenn sie sich berühren. Also muß der Spieler sie mit dem Joystick nur zusammenschieben und fertig ist die Laube. Das ist auch ganz einfach, solange sich von jeder Objektart nur zwei Steine in dem Raum befinden. Sind es aber drei, und man hat den Fehler gemacht, zwei von ihnen in Kontakt zu bringen, wird man irgendwann feststellen, daß der dritte Stein dieser Sorte mangels Partner nicht zum Verschwinden gebracht werden kann. Somit wird dieses Level erst einmal unlösbar. Doch keine Panik, denn zweimal pro Level darf man die „Help-Taste“ benutzen, die den Screen dann wieder in den Ausgangszustand versetzt. Die Zeit läuft dabei natürlich gnadenlos weiter. Wem das immer noch zu einfach erscheint, dem sei an dieser Stelle gesagt, daß man auch bei der Bedienung höllisch aufpassen muß. Ein leichter Flüchtigkeitsfehler, und schon stürzt ein Stein in eine Lücke, aus der er nicht mehr herausgeholt werden kann, womit der Level wieder mal unlösbar wird.

Die Grafik ist für ein Strategiespiel mehr als ordentlich gemacht, der Sound ist dafür ein wenig magerer ausgefallen, jedenfalls solange das eigentliche Spiel läuft. Das Outfit des Ganzen wechselt jede Runde, die in fünf Levels unterteilt ist. Bei dreißig Runden macht das nach Adam Riese 150 Levels. Auf die eingangs erwähnten 180 Levels kommt man, wenn auch die Geheimlevels, die es in jeder Runde gibt, gefunden und gelöst werden. Bis auf die Geschichte mit den Geheimlevels erklärt die recht knappe Anleitung alle wichtigen Features des Games gut und verständlich.

Fazit: Intelligente Spielidee, die den Geist wirklich herausfordert, gepaart mit guter technischer Umsetzung. Think Cross sollte man unbedingt mal antesten. ■

Dirk Fuchser



Eins von 30 verschiedenen Outfits

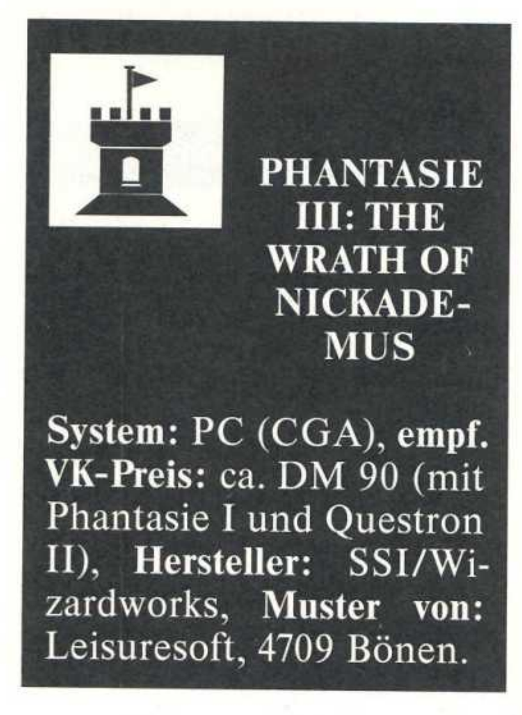
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



Irgendwo in Scandoria. Ein abgekämpfter Trupp schickt sich an, das Lager aufzuschlagen. Müde legen die Wanderer ihre Sachen ab, da bricht plötzlich ein Rudel Wölfe aus dem Gestrüpp. Der Kampf ist zäh, und eine Bestie nach der anderen fällt. Die Lichtung riecht nach Schweiß und Blut. Tapfer stellen sich die Freunde dem Feind, doch bald reicht ihre Kraft nicht mehr aus. Schließlich ist auch Brinn, der kampferfahrene Elf, besiegt. Wie gut, daß Ihr die Freunde jederzeit wieder ins Leben rufen könnt . . . PHANTASIE III, das klassische „Hack 'n' Slay"-Rollenspiel, ist wieder da. Auf geht's in die Vergangenheit!



PHANTASIE III: THE WRATH OF NICKADEMUS

System: PC (CGA), **empf. VK-Preis:** ca. DM 90 (mit Phantasie I und Questron II), **Hersteller:** SSI/Wizardworks, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bönen.

Scandorisches Sextett



Über Stock und Stein geht's bei PHANTASIE III

Vor einer runden Handvoll Jahren rief SSI eine neue Rollenspielserie ins Leben. Das Genre war gerade für Computer entdeckt worden, CGA-Grafik revolutionierte die PC-Welt. Da kamen Spiele um Helden, Monster und verborgene Schätze gerade recht. Ungeheuerlich, was sich auf dem Busineß-Bildschirm tat! PHANTASIE nannte man das Abenteuer, dem noch zwei weitere folgten.

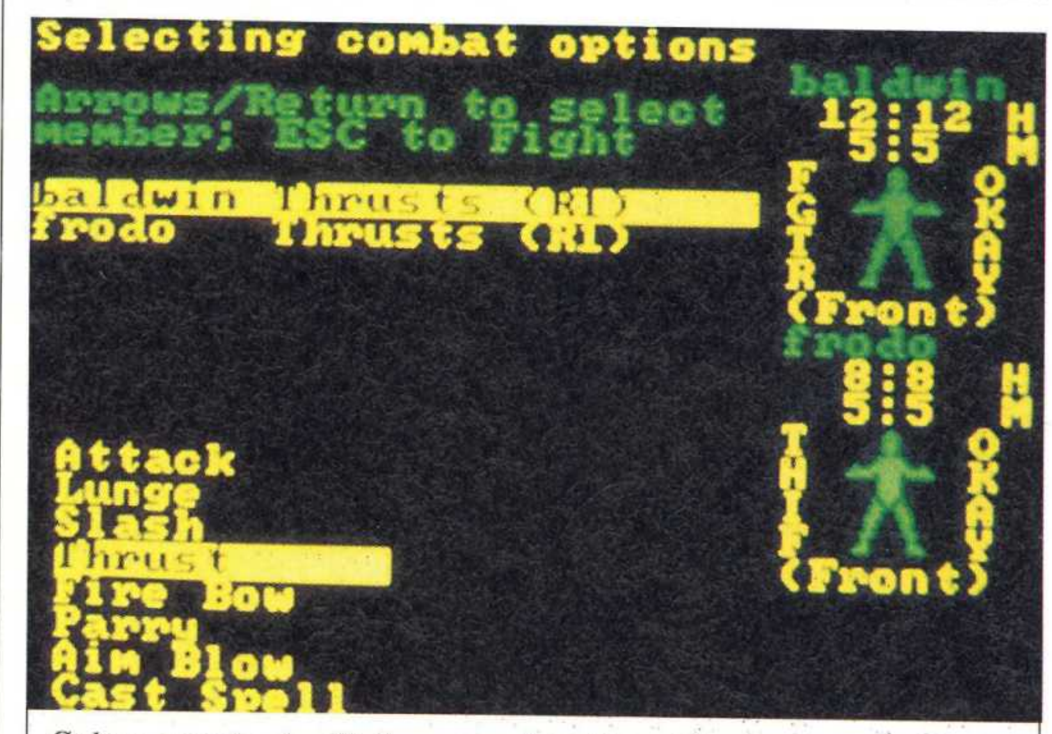
Wie erfolgreich SSI später im Fantasyfach wurde, ist bekannt. Zunächst aber erstaunten und erfreuten die kalifornischen Krieger die Spielerwelt mit Bösewicht Nickademus. Jetzt hat WIZARDWORKS die Rechte an *Phantasie I*, PHANTASIE III und *Questron II* aus der Schwesterserie erworben. Zum Preis eines heutigen Spiels gibt es alle drei im schmucken Sammelpack. Wizardworks hat Disketten beider Formate, aber leider nur knappe und vor allem kleinstgedruckte Anleitungen beigelegt.

Bis zu sechs Freund(in-n)en aus ebensovielen Rassen und Klassen ziehen in die Welt. Miesling Nickademus, einst von den Helden besiegt, sinnt auf Rache. In zahllosen Dungeons, Städten und Landschaften muß die Gruppe Erfahrungen und Gegenstände sammeln, um sich schließlich als ebenbürtige Widersacher des machtlüsternen Bösewichts zu erweisen.

Die Landschaft wird aus der Vogelperspektive, die Party und besondere Orte als Symbole dargestellt. Verliese werden Schritt für Schritt, auch aus der Vogelperspektive, sichtbar. Greifen Monster an, schaltet das Bild auf „Großaufnahme" der Kontrahenten um. Die Kampftaktik wird für jede Runde bestimmt, das Geschehen von Textmeldungen begleitet. Treffer und natürlich das Ableben von Monstern und Menschen werden symbolisiert.

Sammler sollten unbedingt zugreifen. Trotz dicker Patina macht ein Ausflug nach Scandoria immer Spaß. Die drei Spiele stellen nur geringe Hardware-Anforderungen und lassen sich auch bequem von Disketten aus spielen. Wer sein geliebtes *Martian Dreams* nicht mit auf die Reise nehmen kann, wird sich über diese Gelegenheit für seinen Laptop freuen. ■

EVA HOOGH



Selten wurde der Tod so prachtvoll verkündet.
Fotos (2): PC (CGA)



sind die Programme, die wir anbieten, zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr



die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht



Klamottenkiste kommen. Kurzum: Wir bieten Programme aus der



zum Niedrigpreis von nur

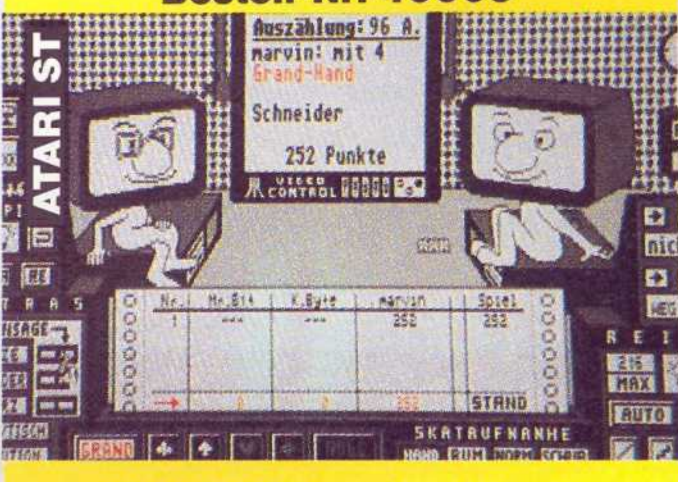




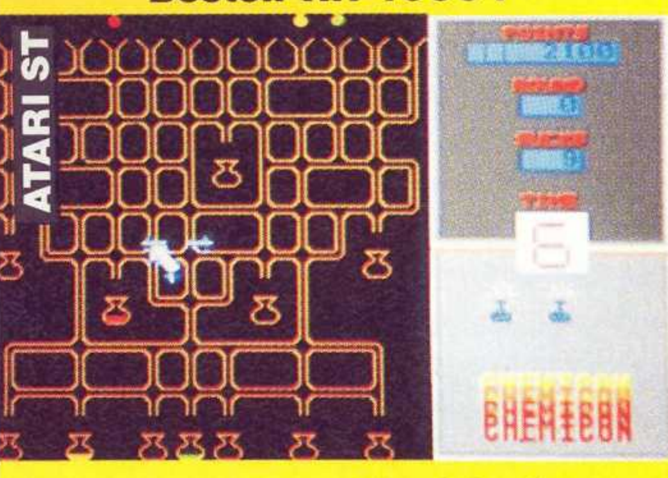
THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.
Bestell-Nr. 40001

RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.
Bestell-Nr. 40002

SPACEBALL – 150 Level plus Editor garantieren Spielspaß.
Bestell-Nr. 40003



SKAT 2000 – das ideale Geschenk für alle Skatfreunde.
Bestell-Nr. 40004



CHEMICON – Ein falscher Tropfen . . . und alles explodiert.
Bestell-Nr. 40005

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Konsolen

STRIKE & OUT



„Nein, ...

ich laufe nicht immer mit Fliege und so herum (ab und zu trage ich auch was anderes. . . .), doch dieses Hochzeitsfoto ist das vernünftigste Bild, das ich diesen Monat finden konnte. Apropos finden: Es hat sich wieder ein Konsolen-Programm als „Spiel des Monats" bei uns eingefunden. SONIC THE HEDGEHOG heißt das Werk und schlägt selbst Mickey Mouse. Leider kommen vorerst nur Mega-Drive-Besitzer in den Genuß dieses rasanten Jump-'n'-Runs. Den Test findet Ihr auf den Seiten sechs und sieben. Ansonsten gab es viele Konvertierungen diesen Monat. Fast alle ordentlich, doch wirklich Großartiges gab's leider neben SONIC nicht. Super-Famicom-Besitzer dürfen sich weiterhin ärgern, denn für ihre Konsole kommt momentan nur Schrott. Sorry der harten Worte, doch was wahr ist, ist wahr. Hoffentlich legt sich dieses Tief bald. Bis dahin viel Spaß mit der neuen ASM, Euer!

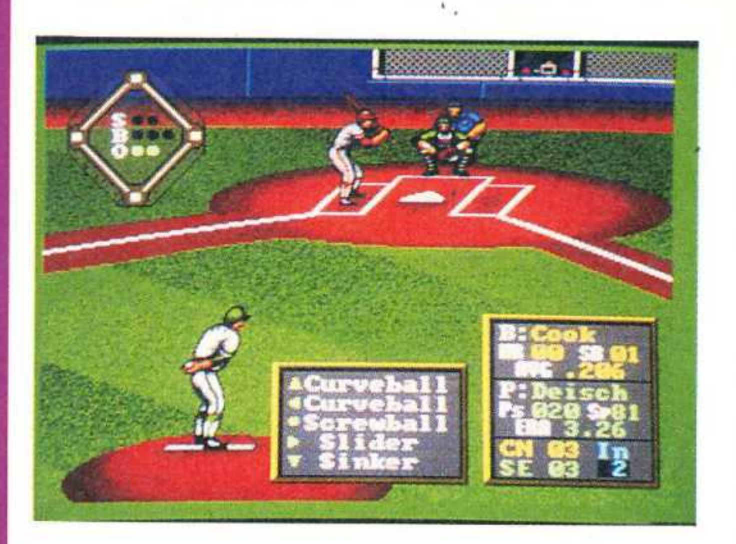
A-Man

Titel: HARDBALL!, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Accolade, U.S.A., **Muster von:** Schuster-Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Es müßte so 1985 gewesen sein, als ich HARDBALL! auf dem 64er pausenlos zockte. Nach all den Jahren hat sich ACCOLADE entschlossen, das Programm für das Mega Drive umzusetzen.

Viel hat sich bei diesem ersten 8-Megabit-Sport-Cartridge für diese Konsole nicht geändert. Anstatt der *All-Stars* und der *Champs* stehen nun 26 verschiedene Teams aus den Staaten zur Auswahl, ebenfalls kann eine *World Series* gespielt werden. Das war im Grunde auch schon alles, was sich geändert hat.

Spielerisch weiß HardBall! nach wie vor zu überzeugen und macht viel Spaß. Sämtliche Effekte wurden digitalisiert, während des Spiels werden Kommentare vom Old-Star-Schiri *Eddie Montague* abgegeben. Im Grunde fehlt diesem Baseball-Game nichts – außer ein richtiger Liga-Modus. Als Ex-Baseballer (kein Scherz!) kann ich dieses Programm wirklich nur empfehlen und ihm den Vorrang vor *Super League Baseball* geben. ■



Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	6
Realitätsnähe	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Titel: SUPER PROFESSIONAL BASEBALL!, **System:** Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Jaleco LTD., **Muster von:** ECS.

Wer Baseball mag und ein Super Famicom besitzt, der wird in nächster Zeit wohl etwas neidisch auf alle Mega-Drive-Besitzer schauen. Warum? Weil JALECO einmal mehr zugeschlagen hat, darum. Und nach dem sehr schlechten *Big Run* hat man sich nun an Baseball versucht. Als mehr als einen Versuch kann das Ganze auch nicht bezeichnet werden.



Nahezu lächerlich ist die Grafik. Die Spieler sind schlecht animiert und gezeichnet. Außerdem sind eine Menge Grafik-Fehler vorhanden. So rennt beispielsweise ein ausgeschiedener Spieler wie ein Weltmeister, kommt dabei jedoch kaum vom Platz. Ebenfalls keine Glanzleistung ist der Sound. Nicht überzeugend, aber noch nicht abgrundtief-schlecht ist das Gameplay. Insgesamt handelt es sich bei SUPER PROFESSIONAL BASBALL um eine programmtechnische Fehlleistung, wie wir es von Jaleco gewohnt sind. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	4
Sound	4
Realitätsnähe	7
Motivation	5
Preis/Leistung	3

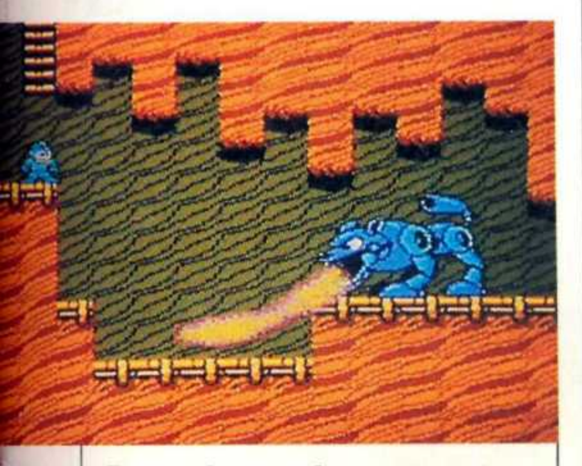
»PEINLICH«

KLEIN & STARK

Konsolen

Titel: MEGA MAN II, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Muster von:** Theo-Kranz-Games, 8700 Würzburg.

Was ist passiert, daß Mega Man wieder in Aktion treten muß? Nun, der im ersten Teil besiegte Dr. Wily ist zurückgekehrt und will nun ein zweites Mal versuchen, die Weltherrschaft zu erlangen.



Der schaut aber grimmig...

Seit der letzten Begegnung hat dieser eine Menge noch gemeinerer Roboter entwikkelt, gegen die Mega Man anzutreten hat. Gelingt es ihm nicht, alle acht Reiche des Dr. Wily erfolgreich zu durchforsten und am Ende den verrückten und raffinierten Professor zu erledigen, so ist die Welt mitsamt des kleinen, putzigen Helden für immer verloren!

Zu Beginn des Spieles kann der Schwierigkeitsgrad (Normal und Difficult) sowie der Startlevel gewählt werden. Ich entscheide mich für den vermeindlich einfachsten Level, welcher die Bezeichnung *Airman* trägt. Airman deshalb, weil der Obermotz am Ende des Levels so heißt. In diesem Spielabschnitt führt mein Weg über Wolken, vorbei an den Air-Tikkis, welche ihre Hörner von Zeit zu Zeit herausstrekken oder kleine Gremlins aus ihrem Bauch lassen. Egal – ob Hörner oder Gremlins, bei Berührung gibt's Energieabzug. So versuche ich also jeden Kontakt durch geschicktes Springen und Schießen tunlichst zu vermeiden, bis ich Airman erreiche. Dieser – durch meine Anwesenheit sichtlich gereizt – versucht mit Hilfe von kleinen Tornados mir den Garaus zu machen, was ihm aber nicht gelingt. Ich schaffe es, ihn zu besiegen und erhalte neben seinen Tornados ein Paßwort, um an gleicher Stelle später weiterzuspielen.

Die nächste Stage, in meinem Falle Quickman, ist wesentlich hinterhältiger als die erste. Während sich Mega Man mehrere Screens herunterfallen lassen muß, kommen ständig von rechts und links Feuerwellen, die bei falschem Timing aus dem kleinen eine Bratwurst machen. Hier den richtigen Weg und das korrekte Timing zu finden, bedarf doch einige Leben, so daß ich mich ab und zu aus Zeitgründen an die Verwendung eines Continues mache, obwohl ich diese normalerweise nicht einsetze. Mega Man ist nämlich alles andere als einfach! Nach dem Verlust eines Lebens gelingt es mir schließlich, auch den Quickman zu besiegen. Die nächsten zwei Level überwinde ich ebenfalls dank Hilfe einiger Continues.

Es ist schon eine wahre Pracht, was Mega Man II an Feindesaufgebot und Grafik bietet. Die Gegner – vornehmlich aus der Tierwelt stammend – sind klasse in Szene gesetzt worden. Stählerne Hähne, Hunde, Fische, Krebse, Hasen und dergleichen mehr lassen den Spieler des öfteren schmunzeln. Um dieses Action-Game nicht zu schwierig werden zu lassen, hinterlassen viele abgeschossene Tiere Extras. Wie bereits beim Vorgänger handelt es sich auch hier lediglich um Extra-Power, höhere Schußkraft und Extra-Leben. Allerdings erhält unser Held nach jedem Sieg über einen Endgegner dessen Waffe, die sich in der Regel als sehr nützlich entpuppt.

Mega Man stellt nicht nur Ansprüche an das spielerische Geschick, sondern erfordert zudem ein sehr gutes Gedächtnis. Wer sich nicht merkt, wo welcher Gegner oder ähnliches zu welcher Zeit auftaucht, der ist des öfteren mit Sicherheit aufgeschmissen und muß Federn lassen. Insgesamt ist Mega Man II erfreulich gut geworden und übertrifft den Vorgänger in einigen Punkten. Lediglich der Sound kann mir nicht unbedingt gefallen, ansonsten gibt's nur Pluspunkte!

Ein spannendes und intelligent aufgebautes Action-Programm, das ich empfehlen muß und in jeden Modulschacht gehört! ■

A-Man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12



Grafik ...	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



Zu zweit doch fast einen Hit: BLOCKOUT für das Mega-Drive

Titel: BLOCKOUT, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, England.

Mit Sicherheit einer der besten *Tetris*-Clones und dazu noch dreidimensional ist BLOCKOUT von *California Dreams*, bei dem es darum geht, in einer Tonne herunterfallende Steine verschiedenster Form so abzulegen, daß Ebenen ohne Lücke entstehen. Gelingt dies, so löst sich diese Linie auf, und es gibt Punkte. Bei den Homecomputerfassungen ließen sich die Blöcke mittels sieben verschiedener Tasten steuern. Da dem Mega Drive inklusive Start-Button nur vier Tasten zur Verfügung stehen, ist die Steuerung wesentlich unkomfortabler, woduch man oft Zeit verliert.

Neu ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem gegeneinander gespielt wird. Das fiese dabei ist, daß bei jeder vollendeten Reihe der Kontrahent diese dazubekommt! Dieser Modus ist sehr spaßig, doch haben sich die Programmierer nicht allzuviel Mühe gegeben, denn wenn beide Spieler ihre Steine drehen, werden diese sehr langsam. Darum kann ich Blockout nur als technisch schwach bezeichnen, da grafisch Aufwendiges ohnehin nicht geboten wird. Trotzdem ist Blockout ein sehr gutes Spiel. Allein spielt es sich auf den Homecomputern zwar flotter, doch der Zwei-Spieler-Modus des Mega Drive ist unschlagbar. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



Alt, doch noch immer gut: GAUNTLET II FÜR'S NES

Titel: GAUNTLET II, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Muster von:** Theo-Kranz-Games, 8700 Würzburg.

Dungeonhatz, Monster und Zaubertränke, das ist das, was GAUNTLET schon seit einigen Jahren in zwei Teilen zu bieten hat. Nach all dieser Zeit ist nun die NES-Fassung des zweiten Teils herausgekommen, für den MINDSCAPE verantwortlich zeichnet.

Wie bereits bei der Amiga- und ST-Fassung kann auch auf dem NES mit vier Spielern durch die Dungeons gejagt und gegen die zahlreichen Monster, Gespenster und sonstigen Kreaturen gekämpft werden.

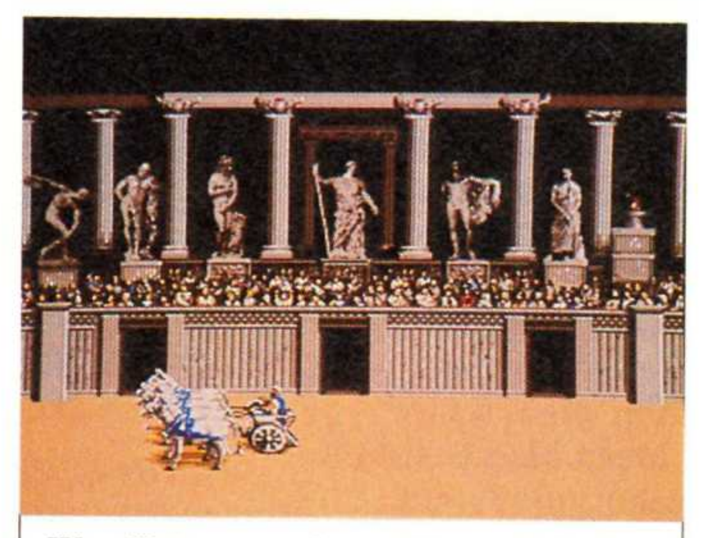
Obwohl ich ein großer Gauntlet-Fan bin und früher nächtelang zockte, kann mich diese Umsetzung heute kaum noch erwärmen. Dies liegt einerseits an dem angestaubten Spielprinzip und andererseits an dem etwas lahmen Spielablauf. NES-Gauntlet-II spielt sich nicht so flott wie die Homecomputer-Versionen. Davon abgesehen sicherlich ein passables Game, das zumindest bei jedem Gauntlet-Fan im Regal stehen muß. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



Wer Kaiser werden will, muß leiden: Pferderennen sind blechig.

Titel: CENTURION – DEFENDER OF ROME, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, England.

ELECTRONIC ARTS legt auf dem Mega-Drive-Terrain momentan ganz schön zu. Ein Spiel jagt das andere, wobei es sich bisher ausschließlich um Konvertierungen mehr oder minder bewährter Spiele handelte. Daß man sich bei diesen Umsetzungen nicht immer allzuviel Mühe gab, wurde bisher des öfteren bestätigt. Auch CENTURION – DEFENDER OF ROME bildet da keine Ausnahme.

Eigentlich bestehen zwischen der *Amiga*-Fassung und der des Mega Drives keine allzugroßen Unterschiede. Leider rauscht der Titelsound nun ziemlich, was eigentlich schade ist, denn die altrömischen Klänge gefallen mir sehr gut. Die Grafik hätte etwas aufgemöbelt werden können. Zwar ist sie nicht schlecht, wird dem Mega Drive aber in keinster Weise gerecht.

Bei Centurion – Defender of Rome handelt es sich um eine nicht allzu abwechslungsreiche Mischung zwischen Action und Strategie, die zwar durchaus gefallen kann, aber nicht jedermanns Sache ist. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

HAUPTSACHE BUNT...

Titel: KINETIC CONNECTION, **System:** Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sadato Taneda/Sega, **Muster von:** ECS.

KINETIC CONNECTION aus dem Hause SADATO TANEDA ist maßgeschneidert für die Freunde des klassischen Verschiebe-Puzzles. Sieben Bilder müssen wieder in ihren Anfangszustand gebracht werden, nachdem sie ordentlich durcheinandergeschüttelt wurden. Allerdings ist die Sache nicht ganz so einfach wie bei den konventionellen Vertretern dieser Gattung: Nicht nur, daß die einzelnen Teile nicht mehr an ihrem Platz liegen, sie können darüber hinaus auch noch gedreht oder gespiegelt sein. Zusätzlich sind die Bilder animiert, so daß ein weiterer 'Störfaktor' ins Spiel kommt. Die Wiederherstellung kann auf drei Wegen erfolgen: Einmal in der klassischen Form durch Verschieben mittels einer Lücke, dann durch den Austausch von zwei Teilen und schließlich durch Verschieben kompletter Reihen und Spalten. Während dem geistigen Kraftakt erklingen etwas piepsig umgesetzte klassische Musikstücke, die Bildchen sind in kräftigen Farben gehalten und gut erkennbar. Der Schwierigkeitsgrad variiert je nach Spielart und gewähltem Bild; bei Spielart 3 und Bild 7 ist unter Garantie Haareraufen angesagt. Damit die Anstrengung nicht für die Katz' ist, können die Bestzeiten mittels der im Modul enthaltenen Batterie für die Nachwelt erhalten werden. ■ *Michael Anton*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielaufbau	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9

»BRAUCHBAR«

KOJAKS KLEINER BRUDER

Titel: Bonk's Adventure 2 (PC Kid 2), **System:** PC Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** Theo-Kranz-Versand, 8700 Würzburg.

Achtung: Buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns BONK'S ADVENTURE 2. Somit ist die Meldung in den News gegenstandslos!

Mir persönlich hat Bonk schon immer gut gefallen. Dieser kleine, knuddelige Steinzeitmensch aus Japan ist einfach zu ulkig. Wie er sich mit seinen Zähnchen an steilen Hängen festbeißt, um hochzukraxeln, Gegner mit einem gezielten Kopfstoß außer Gefecht setzt und so weiter ist einfach zu komisch. Nun endlich ist der zweite Teil des Jump'n' Runs erhältlich, von dem ich mir viel verspreche....

Auf seinem Weg durch sechs Level, die in zahlreiche Stages unterteilt sind, muß sich der Kleine vor Allerlei in acht nehmen. Die Gegner sind zwar herzallerliebst, doch sollte das Berühren von jenen genauso wie das Stehen unter herabfallenden Lavabrocken, Kollisionen mit Gegnern und Stürze in die Tiefe tunlichst vermieden werden, da sonst Lebensenergie abgezogen wird. Diese kann aber durch das Essen von Hamburgern, Pommes und dergleichen mehr (Es lebe das Fast Food!) aufgefrischt werden. Am meisten Power geben die an manchen Stellen versteckten Fleischkeulen, welche Bonk zum unverwundbaren Berserker oder zum herzchenschießenden Mädel (Betäuben von Gegnern) werden lassen. Natürlich nur für kurze Zeit! Gegner setzt Bonk übrigens – wie es sich gehört – mit einem gezielten Kopfstoß außer Gefecht.



Bonk erklimmt mit seinem Beißerchen alles – trotz der Vorliebe für fast Food.

Das alles gleicht natürlich dem ersten Teil sehr, doch es gibt auch viele Neuerungen. So ist die Feindesschar vergrößert worden. Die Level sind bunter und – meines Erachtens – wesentlich schöner gezeichnet. Witziger ist das Geschehen auch. Vor allem die Piranhas, die sich am Allerwertesten Bonks festsetzen, sorgen für ein ordentliches Schmunzeln vorm Screen und für ein schmerzverzertes Gesicht auf dem Screen.

Was wäre ein Jump'n' Run ohne die versteckten Bonuslevel? Natürlich verfügt auch Bonk's Adventure 2 über diese, und dort kann nochmals ordentlich gescort werden.

Der Sound ist meist schräg und gut. Manche Kompositionen sind allerdings auch Katastrophen. Die FX bieten nichts Besonderes, passen aber gut zum Geschehen, so daß alles gut miteinander harmoniert.

Bonks Adventure 2 ist ein witziges, originelles und spaßiges Programm, das leider – wie bereits der erste Teil – zu einfach ist und den erfahrenen Spieler nicht allzu lange fordert. Aus diesem Grunde gibt's auch keinen Stern, was den geneigten Käufer jedoch nicht vom Erwerb des Spiels abhalten sollte. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

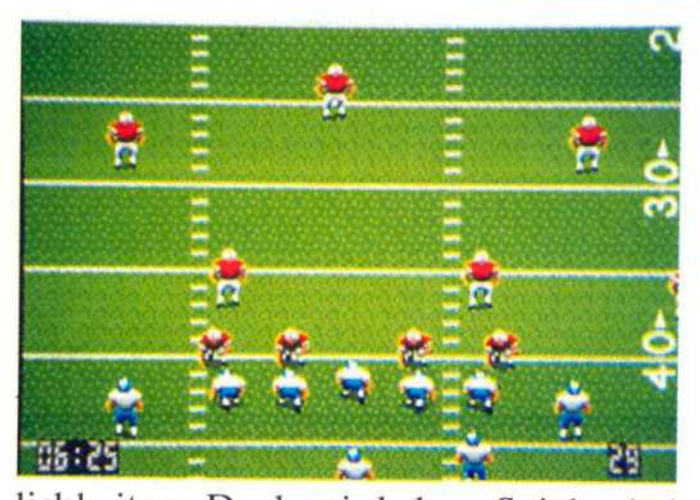
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Programm: Joe Montanafootball, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, USA, **Muster von:** Compi-Shop, 4660 Dortmund.

Zwei Spiele für zwei verschiedene Rechner, vereint durch den gleichen Titel und gleichen Hersteller, und doch sind es so ungleiche Geschwister, daß man die Gemeinsamkeiten nur noch im Detail entdeckt. So wurden die umfangreichen Menüs mit Paßbild-Einblendungen der Spieler, Schwächen- und Stärkenbenotung radikal gestutzt.

Übrig blieben die obligatorischen Voreinstellungen (Spielzeit, etc.) und die Strategie-Menüs für Offensive und Defensive mit insgesamt 48 Wahlmöglichkeiten. Doch wird dem Spieler bei dieser Konvertierung die Möglichkeit genommen, eigene Formationen zu erstellen. Der Pluspunkt: Der Rechner schlägt nach Analyse der Spiellage vier verschiedene Taktiken vor.



Konsequentes Scrolling sorgt für Übersicht, drei Tacklingvarianten für die kämpferische Note. JMF könnte auf dem Mega Drive ein wunderschön geradliniges und gutes Sportspiel sein, wenn nicht das Spielkönnen der Computergegner so schwach wäre. In der Offensive rennen sie in die „Mauer", in der Defensive kann zuweilen das gesamte Spielfeld bis in die Endzone erreicht werden, ohne daß ein Paß geworfen werden muß. Ein grober Mangel! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	9
Sound	8
Realitätsnähe	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Weltraum Deluxe

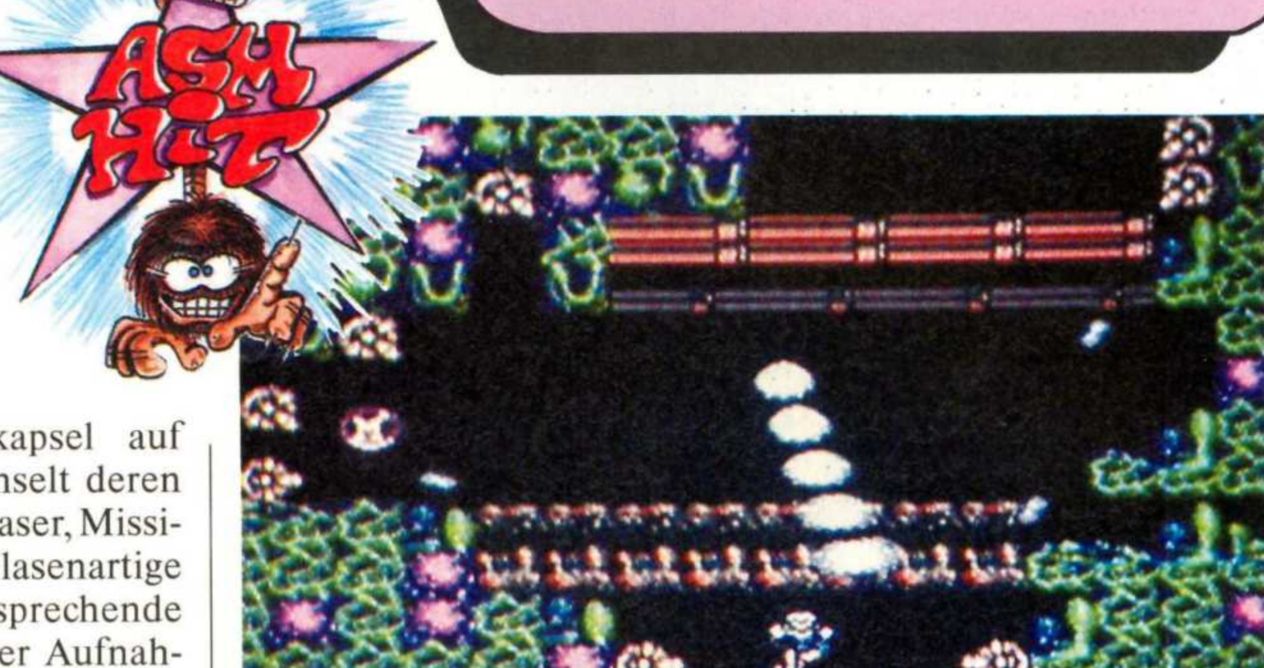


BURAI FIGHTER

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo/Kaga Electronics, Japan, **Muster von:** Fingerhuth Computersoftware, 2000 Hamburg.

Die Story: Das Geschlecht der Burai breitet sich wie ein Virus in der gesamten Galaxis aus, kämpft mit Androiden gegen die Menschheit, die ihre Chance nur noch in der Aussendung eines Topagenten sieht. KAGA ELECTRONICS hat aus diesem Stoff ein ausgewachsenes Ballerspiel gemacht, das, ungewöhnlich genug, NINTENDO in Lizenz vom Original-Hersteller produzierte. Doch es gibt ein paar Unterschiede zu der bereits erschienenen Fassung für den Gameboy.

Da wäre zunächst die Anzahl der Levels. Zu den fünf Levels des Gameboys sind nochmals zwei hinzugekommen. In diesen beiden Spielstufen, eingefügt als Nummer drei und sechs, betrachtet der Spieler seinen Helden aus der Vogelperspektive. Durch Scrolling in acht Richtungen und einen immer gleichbleibenden Hintergrund wird die Suche nach der Basis erschwert, die in diesen Levels zerstört werden soll. Wer sich nicht nach dem kurz eingeblendeten Radarbildschirm richtet, wird in diesen Levels auf ewig hängenbleiben! Unangenehme Überraschungen gibt's natürlich auch in den anderen Stages. Da wird überraschend vom horizontalen ins vertikale Scrolling gewechselt, werden die Horden der 20 verschiedenen Feindklassen an allen Ecken der wild wuchernden Flora versteckt, um den Burai Fighter aufs Korn zu nehmen. Dieser kann sich durch die Wahl und den Ausbau dreier Waffensysteme wehren, die zudem in alle Richtungen abgefeuert werden können (gewöhnungsbedürftig, aber gut!).



Ab ins Getümmel!

Ist eine Bonuskapsel auf dem Screen, wechselt deren Inhalt zwischen Laser, Missile und Ring (blasenartige Schüsse); die entsprechende Waffe wird bei der Aufnahme der Kapsel angewählt und um einen Punkt verstärkt. Mit insgesamt zehn Punkten ist die Waffe auf ihrer stärksten Stufe und schießt im Stakkato-Dauerfeuer in drei, vier Richtungen gleichzeitig. Mit dem zweiten Feuerknopf wird eine Art Smartbomb ausgelöst, die in ihrer Intensität und Anwendung jedoch insofern beschränkt ist, als der Spieler andauernd kleine Energiebällchen der Gegner aufsammeln muß, um die Energieleiste der Smartbomb aufzufüllen.

BURAI FIGHTER macht sicherlich viele Anleihen bei berühmten Shoot-em-ups. Schwingende Ketten haben wir schon bei *Super Mario Bros.* und *Nemesis* gesehen, Multiscrolling bei *Forgotten Worlds,* Pflanzenlevel bei *R-Type.* Was Burai Fighter aber so spannend macht, ist die hohe Spielbarkeit (drei wählbare Schwierigkeitsgrade), das hohe Maß an Abwechslung und die beachtlichen Anforderungen an das Geschick und den Lernwillen des Spielers. Da zudem das Scrolling sauber, die Grafik ansehnlich und der Sound gut ist, sind alle Anforderungen erfüllt, die ein Ballerspiel zum Hit machen! ... ■

Michael Suck

»BURAI FIGHTER glänzt durch hohe Spielbarkeit und ein variables, immer wieder überraschendes Gameplay. Ein Muß für Ballerfans!«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Konsolen

Liebe auf den zweiten Blick

Titel: Phantasy Star III, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 170, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München 80.

Nach einem Jahr bangen Wartens war es soweit: Phantasy Star III: Generations of Doom landete im sonnigen Eschwege. Rasch verdunkelt, alle Termine abgesagt und hinein ins Abenteuer. Ist es ein würdiger Nachfolger des grandiosen *Phantasy Star II*?

Der erste Eindruck enttäuscht: Nur ein knappes Handbüchlein mit Magerkarte liegen dem Spiel bei. Kein Lösungsbuch, kein Gegenstands- und Zauberverzeichnis wie auf der Karte des Vorgängers. Die Technik-Sprüche sind auf 16 zusammengeschrumpft, es gibt weniger Gegenstände, und nur zwei Spielstände lassen sich speichern. Dafür umfaßt die Saga drei Generationen mit jeweils fünf (menschlichen und Cyborg-) Freunden.



Fünf Freunde suchen Prinzessin Maia

Auf sieben durch Dungeons miteinander verbundenen Welten bekämpfen sich Monster und Cyborgs stellvertretend für Layaner und Orakianer. Doch der Zwist greift auch auf andere Städte über. In jeder Generation sind Mißverständnisse zu beseitigen und Städte bzw. Welten zu einigen. Je nach Partnerwahl am Ende des ersten und zweiten Spielabschnitts verläuft die Handlung anders. Insgesamt gibt es dadurch vier mögliche Lösungen.

Klar, daß deftige Kämpfe sowie Irrläufe durch Techno-Dungeons und wilde Höhlen nicht fehlen dürfen. Die *Faery Tale*-ähnlich von schräg oben gesehene Landschaft verbreitet Märchenstimmung. Die Monster sind wieder vom Feinsten und die Figuren voll umwerfend sympathischem Comic-Appeal. Die Spieleväter haben sich offensichtlich um Abwechslung bemüht, obwohl mir die Melodien von *PS II* noch besser gefallen.

Phantasy Star III macht trotz etwas langsamerer Menüs genausoviel Spaß wie sein Vorgänger. Spielerisch etwas einfacher, ist es auch Anfängern bedenkenlos zu empfehlen. Dafür stößt der unverschämt hohe Preis bitter auf. Ein würdiger Nachfolger? Schon, aber verflixt teuer. ■

Eva Hoogh

Eigentlich mag ich ja keine Rollenspiele, aber die Kämpfe in den Dungeons waren fast so nervenzehrend wie der tägliche Kampf mit Eva ums Modul! Die Dungeons sind übersichtlicher als in Teil 2, die Musik abwechslungsreicher



Sind sie nicht putzig?

und das Kampfsystem flexibler. Dazu ein nur langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad, der Anfänger nicht schon im ersten Dungeon verzweifeln läßt.

Schade, daß nur zwei Spielstände gespeichert werden können, denn so kommt man nur schwer in den Genuß aller möglichen Finales. (Wenigstens kann man dann von einem extrem langen Spielvergnügen reden, was den hohen Preis allerdings auch nicht rechtfertigt. . . .) Ansonsten stimme ich dem Urteil meiner werten Kollegin zu.

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	11
Handlung	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	8

»PRIMA«

Titel: SOCCER, **System:** Atari Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Atari Corp., USA, **Muster von:** Atari, USA, **Besonderheit:** Demo-Version; halbwegs spielbar.

Nun haben die Ataris aus Übersee endlich auch ihr Herz für den Fußball („Soccer"; Kurzform und Verballhornung von Football „Association") entdeckt. Der Grund könnte in der Tatsache begründet sein, daß 1994 die USA Gastgeber der nächsten WM sind.

Das Eprom gibt uns einen ersten – positiven – Eindruck in ein gut aufgelegtes Fußball-Hand-Held-Game, das mit Zoom-Effekten (bei Ballbesitz) oder „Weitwinkel" (bei längeren Pässen, Standardsituationen usw.) aufwartet. Eine ausgezeichnete Idee. Zu Beginn des Vergnügens wählen wir uns ein Team aus. Hervorragend weiterhin: Fast alle Mannschaften der einzelnen Kontinente können angewählt werden. Sogar



vor Luxemburg oder Kenia macht Soccer von Atari nicht halt.

Fürs LYNX ist dies 'ne feine Sache. Spätestens im November soll es auch in unseren Grafschaften erhältlich sein. Das heißt wieder einmal: Viele Stunden vor dem Bildschirm! Ich meld' mich dann wieder . . . ■ *M.K.*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

ERSTER EINDRUCK:

Grafik/Animation	11
Steuerung	gut

»KÖNNT WAS WERDEN«

ER KOMMT FÜR AMIGA UND PC!

ST in Vorbereitung

Bundesliga Manager professional

Realitätsnahe Wirtschaftsimulation im Fußballbereich für 1-4 Spieler.
• Detaillierte Vertragsverhandlungen mit den einzelnen Spielern
• Pokalauslosung • alle Europapokale (Hin- und Rückspiele) mit Verlängerung und Elf-Meter-Schießen • Werbeverträge für Banden- und Trikotwerbung • Werbeeinnahmen aus TV-Übertragungen • Animierte Torszenen, Elf-Meter-Schießen, etc. • Spieler sind jederzeit auswechselbar (Reservebank) • Spielausfälle und Nachholspiel • 8 verschiedene Trainingslager • Torschützenliste • Original Spielernamen in der 1. und 2. Liga • Umfangreiche Bilanzen und Tendenzen • 36 verschiedene Verletzungsarten • Umfangreiche Zeitungsmeldungen nach jedem Spiel • Detailreicher Ausbau des Stadions (Flutlicht, Steh- und Sitzplätze etc.) • Umfangreiche Informationen zu jedem Verein jederzeit abrufbar • 3 Spiel-Level (1 Jahr, 3 Jahre oder Endlos) • Highscoreliste für Level 1 Jahr, 3 Jahre • Jugendarbeit • Festplatten-Instellationen • Optional erhältlich: Editoren für Wappen, Torszenen, Vereins- und Spielernamen

Amiga-Demo-Diskette gegen 5 DM in Briefmarken oder bar bei SOFTWARE 2000 in Plön bestellen.

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe

SOFTWARE 2000

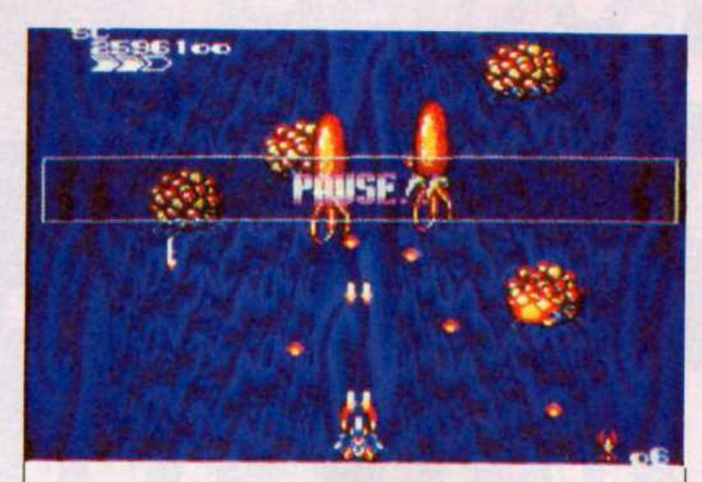
Händlernachweis von: Software 2000 • Lübecker Straße 10 • 2320 Plön/Holstein • Tel. 04522/1379



FINAL SOLDIER

System: PC Engine, Preis: **ca. 100 Mark,** Hersteller: **Hudson Soft, Japan,** Muster von: **ECS**

Großes Finale!



Verschnauf-Pause im Schußhagel

Am Anfang war *Gunhed,* das war total super und echt unheimlich gut. Dann kam *Super Star Soldier* das war auch wieder große Klasse. Und jetzt kommt direkt aus Japan FINAL SOLDIER für die PC ENGINE. Man hat sich bei HUDSON SOFT mal wieder richtig Mühe gegeben, und so wird das Game denjenigen, die schon die anderen beiden Teile dieser 'Serie' abgelehnt haben, sicherlich auch nicht gefallen. Die Leute aber, die vielleicht nicht ganz so denken, werden sich freuen, denn endlich ist wieder pure, technisch sehr gut verwirklichte, Action angesagt.

Im Grunde genommen passiert natürlich nichts vollkommen anderes als in den anderen Games auch, lediglich in Sachen Grafik und Gamedesign können eindeutige Abweichungen ausgemacht werden. Das bedeutet, daß die Grafiken, die wie immer nach unten wegscrollen, etwas farbenprächtiger geworden sind. An manchen Stellen stört das ein wenig, weil die eh schon gefährdete Übersicht im Spiel dadurch völlig flötengehen kann, aber einen wahren Gunhedder stört so etwas freilich nicht. Auch wird (wie, wenn ich mich recht erinnere, auch schon bei SSS) nicht mehr seitlich gescrollt, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut und der Übersicht wieder auf die Beine hilft.

Nun etwas, das im Gameplay schon eher ungewohnt ist: die teilweise ausnehmend großen Objekte. Hatte man es in den Vorgängern mehr mit vielen kleinen Objekten zu tun, trifft man bei FS immer wieder einmal auf Konstellationen mit wenigen, dafür aber recht großen Objekten. Man gewöhnt sich dran.

Die Musik ist in der gewohnten Qualität vom SSS-Musiker, mit ein paar Anleihen hier und einigen Inspirationen dort, aber gut, und das ist irgendwo die Hauptsache.

Bleibt noch das Setup-Menü, in dem man für jede der vier verschiedenen Non-Standard-Waffenarten (Laser, Raketen, Sichelschuß, Flammenwerfer) jeweils eine von drei möglichen Formen, sowie den Schwierigkeitsgrad fürs Spiel wählen kann.

Mir persönlich haben die sieben Level, die ich in der Testphase zu sehen bekam (und mehr gibt es höchstwahrscheinlich auch nicht) sehr gut gefallen, obschon ich bereits im ersten Spiel bis Level fünf vordringen konnte. Schätzungsweise werde ich heute abend den letzten Endgegner (der gesamte siebte Level dreht sich nur um ihn) auf *normal* knacken, um wieder Zeit für andere Dinge zu haben.

Meine Empfehlung: Fans sollten sich das Game kaufen, alle anderen müssen zusehen, ob sie's nicht irgendwo antesten können.

Kein Hit, aber sehr solider Durchschnitt! ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	6
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

Im Twilight der Fantasy-Zone



FANTASY ZONE

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sanritsu, Japan, **Muster von:** ECS.



Ganz schön bunt und überaus abwechslungsreich: Die FANTASY ZONE

In ein fernes Fabelwunderland entführt uns SANRITSU, leider nicht in die Twilight, sondern nur in die FANTASY ZONE. Dabei muß der Spieler in jedem der sieben Levels mit seinem kleinen Raumschiff die dicken, feststehenden Gegner vernichten, um daraufhin zum jeweiligen Endgegner zu gelangen. Die Levels scrollen dabei, abhängig von der Flugbewegung, in alle vier Himmelsrichtungen. Natürlich dürfen Extrawaffen bei einem Ballerspiel nicht fehlen: Für den Abschuß mancher Feinde bzw. Feindgruppen fallen kleine Münzen herunter, die aufgesammelt werden müssen. Fängt dann ein kleiner roter Punkt mit der Aufschrift „Shop" auf dem Screen an zu tanzen, darf eingekauft werden. Sage und schreibe sechzehn verschiedene Extrawaffen, vom Dauerfeuer bis zum Extraleben, können so erhascht werden. Von Level zu Level und bei entsprechendem Spielkönnen wird sich die Ausrüstung nach und nach so weit verbessern, daß die Spielbarkeit von Fantasy Zone immer auf hohem Niveau bleibt. Es macht ganz schön Fun, durch die wunderhübschen Backgrounds zu ballern, den leicht dudeligen, aber immer beschwingten Sound zu genießen. Richtig ernst muß man Fantasy Zone nicht nehmen, aber ein gut aufgemachtes Game-Gear-Spiel ist es allemal. ■ *Michael Suck*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

GNADENLOS - COMPUTER - & VIDEOSPIELE



Supergames zu billigsten Preisen

0161 - 2830778 oder

089/488074 (nicht immer erreichbar)

SEGA MEGA

Gerät RGB	279,90
m. Wonderboy III	299,90
Aeroblaster	69,90
Airwolf	69,90
Alien Storm	75,90
Altered Beast	29,90
Arcus Odysee	89,90
Arrowflash	39,90
Bare Knuckle	75,90
Batman	69,90
Bimini Run	69,90
Blockout	59,90
Bonanza Bros.	59,90
Centurion	69,90
Crackdown	49,90
Dangerous Seed	49,90
Darius II	79,90
Devil Crush	69,90
Dick Tracy	39,90
Dinoland	79,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Elemental Master	69,90
Faery Tale Adv.	59,90
Fantasia	69,90
Fastest One	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Galaxy Force (RGB)	89,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	69,90
Hardball	79,90
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
James Pond	59,90
Jewel Master	69,90
John Madden Footb.	59,90
King's Bounty	59,90
Ku - u - Ga	79,90
Magical Hat	49,90
Marvle Land	79,90
Megatrax	79,90
Mickey Mouse	49,90
Might & Magic	79,90
Moonwalker	35,90
Monsterlair	39,90
Outrun	79,90
PGA Golf	69,90
Raiden	79,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic the Hedgehoc	69,90
Space Battle Gom.	79,90
Starcontrol	79,90
Super League '91	69,90
Super Monaco	69,90
Thunderfox	79,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	65,90
Valis III	69,90
Volleyball	59,90
Wardener Forest	39,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy 3	39,90
Wrestlewar	69,90
Zero Wings	79,90

GAMEBOY

Caseboy	25,90
Afterburst	39,90
Batman	49,90
Beach Volleyball	49,90
Blodia	29,90
Blobee	27,90
Bomberboy	49,90
Boxxle (Sokoban)	39,90
Castilian	49,90
Castlevania II	49,90
Chase HQ	49,90
Choplifter II	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Ikari	52,90
Ishido	29,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	47,90
Nemesis II	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	49,90
Palamedes	39,90
Penguin Boy	35,90
Ping Pong	39,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	49,90
Parodius	49,90
Quarth	39,90
R-Type	54,90
Racing Spirit	49,90
Red October	55,90
Robocop	49,90
Shanghai	35,90
Snoopy	39,90
Spiderman	39,90
Snow Bros.	49,90
Soccer	39,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Columns	29,90
Kinnetic Con.	35,90
Devilish	39,90
Fantasy Zone	39,90
G - Loc	39,90
Griffin	39,90
Golf	39,90
Head Buster	39,90
Halley Wars	39,90
Hastle Golby	39,90
Monaco GP	39,90
Mickey Mouse	39,90
Outrun	39,90
Pengo	39,90
Pop Breaker	39,90
Shinobi	39,90
Skweek	39,90
Wagan Land	39,90
Wonderboy	39,90

SUPER FAMICOM

Actraiser	69,90
Augusta Golf	59,90
Big Run	59,90
Gradius	79,90
Hole in One	69,90
Final Fight	89,90
Darius Twin	89,90
Little Ninja	89,90
Ultraman	69,90
Populous	59,90
Pro Baseball	89,90
R - Type	99,90
Simcity	59,90
Super Stadium	79,90
Y's III	79,90

NEO GEO

ASO II	299,90
Blues Journey	299,90
Bowling	229,90
Burning Fight	299,90
Ghostpilot	299,90
King of Monsters	279,90
Joy Joy Kid	259,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	199,90
Riding Hero	199,90
Sengoku	279,90

PC ENGINE

PC Engine **GT**	**599,00**
Blue Blink	44,90
Chase HQ	29,90
Cyber Cross	29,90
Digital Champ	35,90
Dragon's Curse	89,90
Dragon Fighter	29,90
Doraemon	29,90
F 1 Circus II	79,90
Final Match	85,90
Final Soldier	79,90
Formation Armed F	33,90
Heavy Unit	39,90
Hero Tonma	79,90
Hero's Legend	39,90
Jack Niklas CD	59,90
Kikikaikai	33,90
King of Casino	35,90
Knight Rider	29,90
Metal Stoker	79,90
Momotaro	29,90
Moto Roader	39,90
New Zealand Story	39,90
Ninja Warriors	39,90
P 47 Airforce	33,90
Paranoia	39,90
PC Kid II	79,90
Pro Wrestling	33,90
Psycho Chaser	33,90
R - Type	49,90
Rock On	33,90
Side Arms	33,90
Space Harrier	39,90
Space Invaders	29,90

PC ENGINE

Tiger Road	35,90
Veigues	33,90
Vigilante	33,90
Wataru	35,90
Wonderboy	29,90
Xevious	45,90
Yaksa	33,90

AMIGA

Switchblade	56,90
Gods	57,90
Railroad Tycoon	72,90
Manchester United	54,90
Big Business	45,90
Frenetic	54,90
Armalyte	54,90
3D Const. dt.	99,90
Larry III Dt.	81,90
Cadaver Levels	34,90
Prehestoric	59,90

CDTV GAMES

Lemmings	65,90
Women in Motion	65,90
Sim City	65,90
Hound o. Baskerv.	65,90
Psychokiller	65,90
Wrath of Demon	65,90

MS-DOS

ATP	82,90
Elite Plus	81,90
Wingcommander	74,90
Wingcommander II	
Command HQ	75,90
Red Baron	81,90
F 15 Scenary	33,90
California Games 2	65,90
Larry 1 VGA	82,90
Martian Dreams	74,90
3 D Constr. dt.	99,90
Heart of China	81,90
Castles	71,90
Chuck Yeager	71,90
Mario Andretti	65,90
Gunboat 2000	
Soundblaster	**299,90**

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.
Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50. Versand . Ausland nur Vorkasse Alle Spiele für Konsolen und Gameboy sind Importspiele ohne deut. Anleitung.

Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten

Konsolen news

Hello there!

Na, das war doch insgesamt ganz ordentlich, was es diesen Monat an neuer Soft gab, oder nicht? Absolute Spitzenklasse war natürlich unser Igel namens Sonic, dessen Test Ihr auf den berühmt berüchtigten Seiten 6 & 7 findet. Wie die meisten Games diesen Monat, so ist auch dieses für das Mega Drive. PC-Engine-Freunde müssen leider etwas zurückstecken, doch dafür kommt schon in Kürze etwas Hochinteressantes. Was dies sein wird und was uns noch alles in den nächsten Wochen unter die Finger kommen wird, in den nun folgenden News:

HARDWARE:

Wer sich mit dem Gedanken herumschlägt, ein Super Famicom zu kaufen, der sollte vielleicht noch ein bißchen warten. Der Grund: die Veröffentlichung des Famicoms in den Staaten. Das Gerät heißt dort nicht nur anders nämlich **Super NES** -, es wird wohl auch nicht zum japanischen kompatibel sein. Das hat den Nachteil, daß japanische Module nicht genutzt werden können, sämtliche Texte (On-Screen und Anleitung) allerdings im feinsten Englisch abgefaßt sind, was doch ein großes Plus ist.

Mit Sicherheit wird der eine oder andere Händler die amerikanische Version importieren. Nachfragen!

SOFTWARE:

Wer Mickey Mouse liebt und ein **Mega Drive** besitzt, der wird mit Freuden hören, daß der Nachfolger jetzt endlich in Sicht ist. Unter dem Titel PHANTASIA geht Mickey schon bald wieder auf Reisen. Wohl nicht ganz so „friedlich" wird es bei **Thunderfox** zugehen, einem weiteren Vertreter der Baller-Klasse. Wrestling-Freunde aufgepaßt: Wenn alles klappt, dann werden wir in der nächsten Ausgabe zwei Programme dieses Sports testen. Die Namen: BARE KNUCKLE und WRESTLE WAR. Letzteres konnte aus Platzgründen in dieser Ausgabe nicht berücksichtigt werden. Recht flott soll's bei ZERO WING zugehen. Viel Sprit wird bei diesem Rennspiel in der Horizontalen, bei dem viel geballert wird, in die Luft geblasen und freilich mit harten Bandagen gekämpft. Überhaupt nicht erwärmen konnte mich SAINS SWORD . Was bei diesem Spiel heilig ist, ist wahrscheinlich nur der Preis. Andere mögliche Kandidaten: Raiden, Marble Land, Cougar, Onslaught und einige mehr.

Nicht gar so rosig aber verhältnismäßig gut sieht's für die PC Engine aus. POWER ELEVEN ist eine Fußballsimulation zum Abgewöhnen. METAL STOKER verspricht da schon mehr. Ein erstes Antesten verzückte doch einige Redaktionsmitglieder. Der Hammer jedoch: PC KID (auch BONK'S ADVENTURE genannt) schlägt zurück. Aus der Gerüchteküche hört man, daß der zweite Teil das absolute Jump-'n'-Run sein soll! Lassen wir uns überraschen.

Super-Famicom-Besitzer ärgern sich zur Zeit sicherlich schwarz: entweder kommt nichts Brauchbares, oder eben gar nichts. Der Grund liegt bei den Japanern, die der Bestellungen einfach nicht Herr werden. Ziemlich sicher wird in der nächsten ASM aber der Test zu SUPER R-TYPE zu finden sein. Da darf man wirklich gespannt sein.

Das war's auch schon für diesen Monat. Was für die anderen Systeme kommt, steht noch in den Sternen. Fest steht jedoch: Das wichtigste davon werdet Ihr in der ASM 11/91 nachlesen können.

In diesem Sinne, Euer

A-MAN

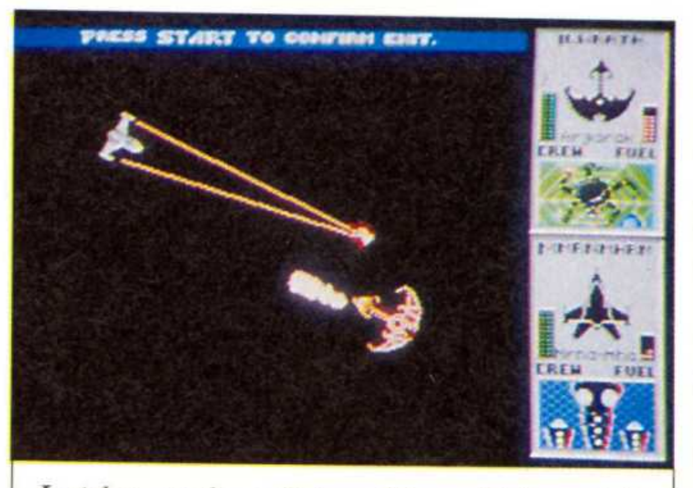
TOP TEN

1. Mickey Mouse (Mega Drive)
2. Final Match Tennis (PC Engine)
3. PGA Tour Golf (Mega Drive)
4. Sonic The Hedgehog (Mega Drive)
5. Thunderforce III (Mega Drive)
6. F-Zero (Super Famicom)
7. Motoroader II (PC Engine)
8. Super Shinobi (Mega Drive)
9. Afterburner II (Mega Drive)
10. GG Shinobi (Game Gear)

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Ballistic, **Muster von:** Leisure Soft, 4403 Bönen.

STARCONTROL ist eine Mischung aus Action-, und Strategiegame, bei der der Spieler die Erde, beziehungsweise die Allianz der freien Sterne vor der Bedrohung durch die Ur-Quan-Hierarchie retten muß. Man kann sich hierbei auf die reine Action-Komponente des Games beschränken oder eine ganze Kampagne spielen. Bei letzterem kommen dann die strategischen Aspekte wie Kolonien anlegen, Minen ausbeuten und Festungen ausbauen zum Tragen.

Die Grafik ist alles andere als berauschend, das gleiche gilt für den Sound. Die Steuerung ist jedoch der größte Minuszähler, den das Programm für sich verbuchen muß. Sie funktioniert wie bei dem Uraltgame Asteroids und ist im Kampf mit feindlichen Raumschiffen ein echts Handicap.



Leider auch auf dem Mega Drive nicht überzeugend: Star Control.

Auf der Positivseite kann das Game eine Zweispieleroption und die Tatsache, daß man aus vierzehn verschiedenen Raumschiffen auswählen kann, verbuchen. Die Raumschiffe unterscheiden sich aber eigentlich nur in punkto Aussehen und Bewaffnung, von unterschiedlichem Flugverhalten kann nicht die Rede sein.

Zusammenfassend kann man nur feststellen, daß diese schlaffe Mischung aus Action und Strategie ihr Geld nicht wert ist.

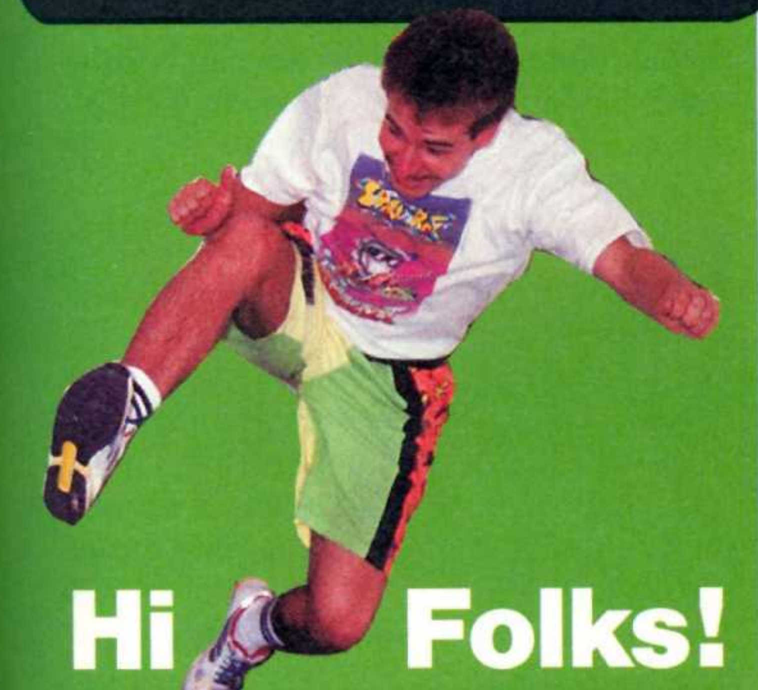
Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Anleitung	10
Spielaufbau	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«





Hi Folks!

Diesen Monat warten wir mal wieder mit einem echten Knüller auf: THE HUNT FOR RED OCTOBER! Wer dieses Programm einmal in den Schacht seines Kekskastens (sorry, Game Boy) steckt, wird so schnell nicht wieder davon wegkommen. Guido und ich sind bestes Beispiel dafür. stundenlange Kämpfe ließen kaum noch Zeit für andere Dinge. Von Red October abgesehen, mußte diesen Monat mehr oder weniger Diät gehalten werden. Wahrlich Berauschendes gab es nicht. Wir haben übrigens fast alle Tests ausführlicher gestaltet als sonst. Gute Games werden nun grundsätzlich auf einer halben, Konvertierungen und schlechte Programme auf einer drittel Seite besprochen. Auch hat sich der Header geändert, was Platz spart. So bekommt Ihr mehr Informationen zu interessanten Spielen. Okay now, keep cool and stay clean. See ya soon! Yours

A-Man

EIN GOLDENER OKTOBER

Titel: THE HUNT FOR RED OCTOBER, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Hi Tech Expressions, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Daß THE HUNT FOR RED OCTOBER einmal als Game-Boy-Spiel herauskommt, das hat sich der gute *Tom Clancy* - Autor des gleichnamigen Bestseller-Romans - sicherlich nicht träumen lassen. Doch eines ist sicher: Hätte er einen Game Boy, so würde er oft dieses HI TECH EXPRESSIONS-Werk spielen!

Hintergrund des Geschehens ist die Flucht eines sowjetischen Atom-U-Boot-Kommandanten mitsamt Boot und Mannschaft in den Westen. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des von der sowjetischen Armee gejagten Captain Marko Ramius und muß acht mühevolle Level überstehen, an deren Enden jeweils ein mehr oder weniger gewaltiger „Endgegner" wartet. Dieser besteht in der Regel aus einer Gefechtsstation.

Doch auch während der Fahrt durch die westlichen Gewässer warten zahlreiche Gefahren auf den Spieler. Da sind nicht nur die Felsen und schmale Höhlendurchfahrten auf dem Grunde des Meeres sondern auch - oder besser vor allem - Dutzende russischer U-Boote,



zahlreiche Zerstörer, Flugzeugträger und Schnellbote. Bei einer solch großen Feindesschar freut sich der gejagte Kommandant gleich umsomehr über die in den Tiefen des Meeres umherliegenden Extras. So kann er beispielsweise Zielsuchraketen, Extra-Leben, Reparatur-Sets und „Kavitationsantriebe" finden. Letztere lassen das U-Boot für kurze Zeit besonders leise laufen, so daß es für die Sowjets unter normalen Umständen nicht zu orten und somit quasi unsichtbar ist.

Red October garantiert heiße Gefechte non-stop. Vor allem mit einem Freund steigt der Spielspaß ins Unermeßliche, denn einer übernimmt die Jagd auf die Red October. Freche Sprüche, Morddrohungen und hämische Schadenfreude bringen das Ganze dann auf den Höhepunkt. Davon abgesehen machen tolle Grafik, ein klasse Sound und eine hervorragende Spielbarkeit aus diesem Programm einen sicheren Hit, auch, wenn es vielleicht eine Idee zu einfach geraten ist. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«

Während der Testphase lieferten sich Guido und ich knallharte Gefechte. Hier seine Meinung zu Red October:

Wo hat A-MAN jetzt wieder seine Jagd-U-Boote versteckt? Die Spannung steigt, die Blicke werden nervöser und - wieder ein Treffer! Ich kann mich A-MANs Meinung nur anschließen; ein Spiel, bei dem man von Begeisterung „überflutet" wird. Anschaffung ist Pflicht!



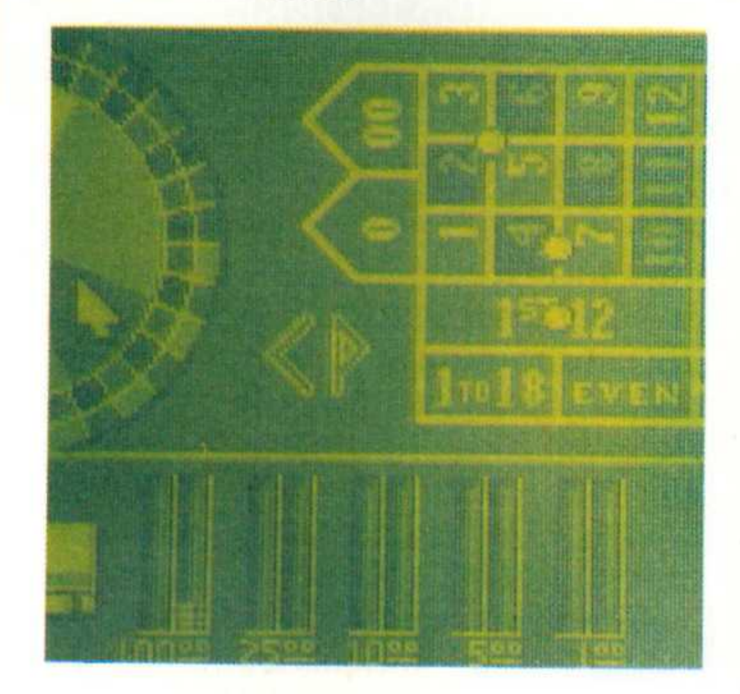
LEGITIMES GLÜCKSSPIEL

Titel: Caesars Palace, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Arcadia Systems, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

In Las Vegas geht's heiß her, das ist bekannt. Wer den Trubel um Geld und Glücksspiel nun „live" erleben möchte, der kann dies mit CAESARS PALACE von ARCADIA SYSTEMS tun. Dieses Programm entführt den (Glücks-)Spieler nämlich in eines der bekanntesten Spielcasinos, dem Caesars Palace in Las Vegas.

Eintausend Dollar Startkapital gilt es bei Blackjack, Video Poker, Slot Machines, Roulette und bei The Big Six zu vermehren. Eine leichte Aufgabe bei Black Jack (17+4), denn hier können mit etwas Glück locker einige tausend Dollar gewonnen werden – natürlich kann das Geld auch in Windeseile wegsein, es ist eben ein reines Glücksspiel.

Schwieriger wird das Gewinnen beim Roulette, welches sehr gut umgesetzt wurde und wirklich viel Spaß bereitet. Zudem werden sämtliche Spielregeln berücksichtigt, so daß Roulette die beste Figur dieser Glücksspielsammlung abgibt. Ein Poker-Spiel darf in Las Vegas natürlich auch nicht fehlen, doch handelt es sich hierbei um Video Poker, also einen Automaten.



Nicht Glücksrad sondern Geldrad (The Big Six) heißt ein Spielchen, das den Spieler in eine wahre SAT-1-Atmosphäre versetzt. Natürlich muß hier nur gesetzt und nicht etwa geraten werden.

Last but not least und natürlich nicht aus Las Vegas wegzudenken die Slot Machines – die Einarmigen Banditen. Zwar stehen hier gleich drei verschiedene Typen zur Auswahl, doch ist dies mit Abstand die unmotivierendste Art, sein Geld zu vermehren.

In der Regel wirken Glücksspiele auf Computer- und Konsolensystemen einschläfernd, nicht so Caesars Palace. Stets spürt man den Reiz, noch ein paar Dollar mehr rauszuholen und verfällt teils wirklich in einen wahren Spielrausch. Wer vor allem Roulette liebt und gern allein spielt, der sollte sich dieses Produkt zulegen. ■

Hans-Joachim Amann


ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	9 (engl.)
Spielablauf	9
Motivation	6-8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«

Vorwärts, Pioniere

Titel: GO! GO! TANK, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Toei Animation Co., Ltd., **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln 41.

Manchmal empfiehlt es sich wirklich, vorm ersten Anspielen eines neuen Produkts zuerst in die Anleitung zu schauen und dann zu spielen. Jüngstes Beispiel: Go! Go! TANK von TOEI ANIMATION CO., LTD. Ich ging davon aus, daß der Panzer, der bei diesem Spiel herumdüst, von mir zerstört werden müsse, doch das genaue Gegenteil ist das Spielziel: Das Schlachtfeld muß geräumt werden, um ihm die Fahrt zum Ausgang der Level zu ermöglichen.

Der Spieler selbst übernimmt dabei die Kontrolle eines kleinen Flugzeugs mit Fanghaken. Mit diesem Haken können kleine und große umherliegende Blöcke aufgesammelt werden. Da der Panzer nur über Hindernisse begrenzter Höhe springen kann, meist jedoch höhere vorhanden sind, müssen mit diesen Blöcken quasi Treppen gebaut werden.

Ist die Treppe richtig gebaut, so ist es für das Bodenfahrzeug kein Problem mehr, die Steigungen zu überwinden. Stößt das Vehikel gegen ein zu hohes Hindernis, so verliert es Energie und kehrt um.

Erschwert wird die Erfüllung des Auftrags durch feindliche Bodenstationen und einem erhöhten Aufgebot von Schußanlagen vor dem jeweiligen Levelausgang. Mit Hilfe der im Hubschrauber integrierten Bordkanone können diese Anlagen jedoch ausgeschaltet werden, wobei einige von ihnen Extras freigeben.



Im Zwei-Spieler-Modus muß jeder versuchen, seinen Panzer zum Exit zu leiten, bevor es der andere tut. Selbstverfreilich kann diesem auch der Weg versperrt werden ...

Technisch geht das Programm in Ordnung; das Scrolling ist gut, die Background-Grafiken teilweise sehr nett. Go! Go! Tank ist ein mittelschwieriges Spiel, hinter dem im Grunde eine gute Idee steckt, durch das ständige Hin- und Herfliegen im Ein-Spieler-Modus jedoch recht bald abflacht und zu wenig Abwechslung bietet. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

»BRAUCHBAR«



QUARTH
Der neueste Tüftel Knüller
von KONAMI
Vorsicht: Klötzchen von oben!
Räum sie aus dem Weg oder sie
donnern Dir auf den Kopf!
Quarth ist ein absolut vertracktes
Puzzlespiel für alle Hirnis:
"Wer gerne tüftelt und die [redacted] nicht
mehr sehen kann, der sollte sich an das faszinierende
Quarth halten.
Besonders gelungen: der witzige 2-Spieler-Modus"
Mehr über diesen Test in Video Games 3/91
Von KONAMI gibt's außerdem: die Original
Teenage Mutant Hero Turtles, Motocross Maniacs,
Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis und Castlevania.
Alle Spiele in Original Qualität und
mit deutscher Spielanleitung. Ist doch logo.
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.
ORIGINAL
GAME BOY
VIDEOSPIEL
ORIGINAL
GAME LINK
DIALOG-SPIEL
Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN
GAME BOY
MOTOCROSS MANIACS
GAME BOY
BAD'N RAD
GAME BOY
NEMESIS
GAME BOY
QUARTH
GAME BOY
ADVENTURE

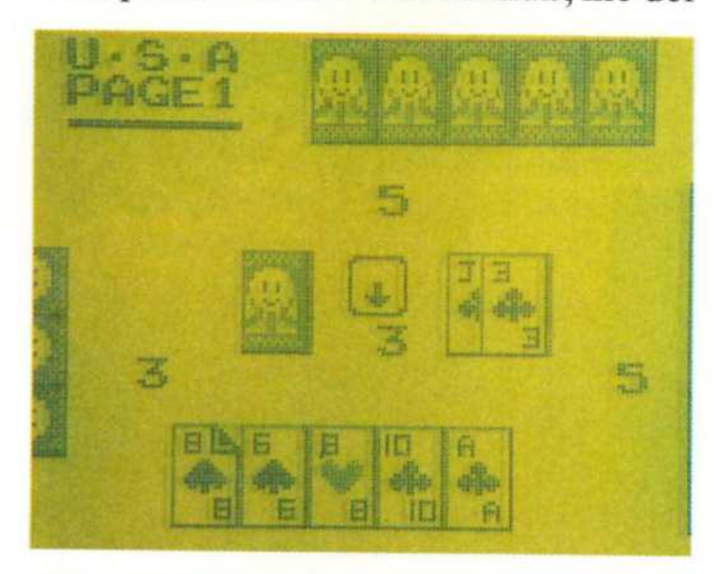


USA-MAU-MAU

Titel: CARD GAME, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 40 DM, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Wie bei *Caesars Palace* geht es auch bei CARD GAME um Geld, Karten und viel Glück. Drei verschiedene Kartenspiele stehen dem Spieler zur Auswahl: Poker, Black Jack und U.S.A. Page 1. Letzteres dürfte wohl nicht jedem geläufig sein und um ehrlich zu sein – mir auch nicht! Im Laufe des Tests mußte ich einige Parallelen zum deutschen Mau-Mau feststellen, jedoch entpuppt sich Page 1 als wesentlich fieser und spaßiger. Ein wirklich nettes Kartenspielchen, möchte ich sagen.

Etwas langweilig hingegen ist Poker, allseits bekannt, nehme ich an. Das Dumme hierbei ist nämlich, daß immer der Spieler zuerst erhöhen muß, nie der



Computer. Folglich läuft jedes Spiel gleich ab, und man kann nie von vornherein einschätzen, was für ein Blatt der CPU hat.

Zu Black Jack (17+4) muß ich nicht mehr viel sagen. Gut oder schlecht wie eh und je.

Für 40 Mark ist Card Game sicherlich ein günstiges Produkt, doch bietet es spielerisch sowie grafisch und soundmäßig sehr wenig. Ich würde mir da lieber ein paar Karten kaufen und mit einigen Freunden um Cash zocken. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	2
Anleitung	japanisch
Spielablauf	8
Motivation	4-7
Preis/Leistung	7

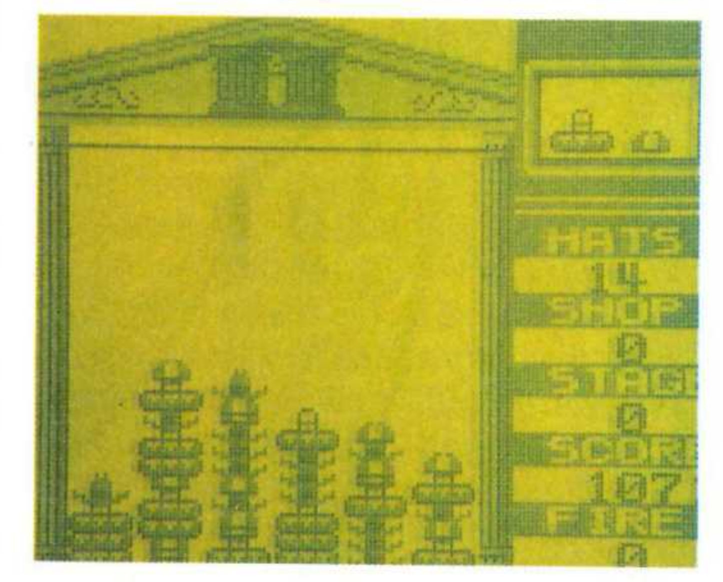
»DÜRFTIG«

GUT BEHÜTET

Titel: HATRIS, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 70, **Hersteller:** Bullet Proof Software, Washington, USA, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Leise rieseln die Hütchen. Je zwei schweben von oben in den Bildschirm hinein, können verschoben werden und sollten möglichst auf anderen Hüten gleicher Art landen. Stapeln sich fünf übereinander, lösen sie sich auf. Mit der Zeit fallen die Sombreros, Kappen und Zylinder immer schneller. Stapeln sie sich in wilder Mischung bis zum oberen Bildrand, ist das Spiel aus. Insgesamt sechs Läden erlauben Euch, für begrenzte Zeit einen der sieben Huttypen auszuschalten. Es gibt zehn Schwierigkeitsstufen und mehrere Boni.

Ein Jahr, nachdem HATRIS einen respektablen Spielhallenerfolg erzielte, fertigte BULLET PROOF SOFTWARE die erste Heimumsetzung an. Besitzen zwei Freunde je ein Gerät und das Modul, können sie gegeneinander antreten.



Fein gezeichnet, läßt sich die GAME BOY-Grafik gut überschauen. Die Klänge geben sich redlich Mühe, Stimmung zu erzeugen, doch will sich der rechte Langzeitspaß nicht einstellen. Die Schwierigkeit zieht spät, doch dafür um so stärker an. Bald stellt sich der „Was soll's?"-Effekt ein. Hatris ist gut für eine Runde zwischendurch. Vor einer Suchtwirkung wie beim Urspiel *Tetris* ist man aber sicher. ■ *Eva Hoogh*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

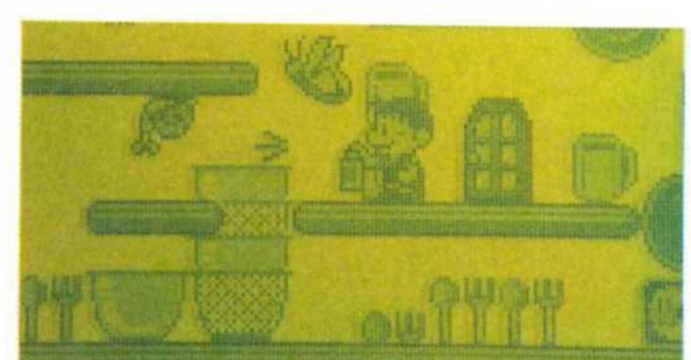
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation:	6
Preis/Leistung	6

»DÜRFTIG«

KAKERLAKEN

Titel: KITCHEN PANIC, System: Game Boy, **Empf. VK-Preis:** ca. DM 65, **Hersteller:** Coconuts, Japan, **Muster von:** ECS, 28 Bremen.

Auf dem GAME BOY ist KITCHEN PANIC ausgebrochen: Schaben, Fliegen und anderes Getier machen einem geschrumpften Knirps das Leben schwer. Der muß die Biester mit gezieltem Sprühen aus der Dose unschädlich machen. Alle paar Bilder ercheint ein großes Endinsekt, das der Kleine überwinden muß. Die Insektenvertilgung ist recht hektisch, da ständig neue Tierchen erscheinen. Durch das groß gemalte Kücheninventar sieht man Gegner, Boni und die eigene Figur zuweilen schlecht. So bricht beim Spieler schnell Panik aus.



Leider können wir Euch wegen der japanischen Anleitung wenig Feinheiten erklären. Sollte ein eventuelles englisches Handbüchlein Neues ergeben, erfahrt Ihr es auf dem Fuße. ■

Eva Hoogh



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

»DÜRFTIG«

MANISCHER MÄUSERICH



Titel: Q-Billon, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 70, **Hersteller:** Seta, Nevada, USA, **Muster von:** Alt, A-1040 Wien.

Mr. Mouse hat ein Problem. Er muß Stapel von Käsescheiben abbauen, bis auf seiner Arbeitsfläche nur noch Einzelscheiben liegen. Leider kann er nur sie schieben. Von Stapeln kann er jeweils nur die oberste Scheibe hinabwerfen – und auch nur, wenn er einen „Stock" tiefer steht. Einen „Dreier" kann er also nur von einem „Zweier" aus abbauen usw.

An einigen der 120 Bilder knabbert man schon Stunden. Später sind die Scheiben mit Symbolen versehen. Wenn vier Stück mit gleichem Symbol zusammentreffen, lösen sie sich auf bzw. verwandeln sich in niedrigere Stapel. Viele Bilder lassen sich auf mehrere Arten lösen.

Wer nicht genug bekommen hat, kann eigene Bilder entwerfen oder, wahlweise zu zweit, ein vefeinertes „Tic-tac-toe" mit Zeitbegrenzung spielen. Die Variante ist noch kniffliger als das Normalspiel. Ärgerlich ist, daß man erst nach dreißig Bildern ein Paßwort bekommt. So muß man zumindest beim ersten Mal eine Mammutsitzung einlegen. Spätere Levels lassen sich in Zehnergruppen überspringen.

Grafisch präsentieren sich Mäuschen, Spielfeld und „Käsescheiben" schlicht, aber übersichtlich. Mit sichtbarer Anstrengung hüpft Mr. Mouse auf die Stapel und verarbeitet sie. Grausam ist die lieblose Musik. Das Gedüdel sollte man sich von Spielbeginn an ersparen!

Q-Billion hebt den Frust und Ehrgeiz spielend über die Suchtgrenze hinweg und kann auch hartgesottene Tüftler begeistern. Auf jeden Fall vor dem Spielen den Akku volladen und Baldrian bereitstellen! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12



Grafik	6
Anleitung	5
Spielaufbau	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

»PRIMA«



MOIN, MOIN

Eine recht interessante Ankündigungsliste kann ich Euch diesen Monat präsentieren. Zuvor möchte ich Euch jedoch nocheinmal auf das hervorragende The Hunt for Red October aufmerksam machen. Dieses Spiel ist eines der besten Game-Boy-Produkte und wird mit Sicherheit seinen Weg machen. Abgesehen von diesem Klasse-Spiel war der Softwareeingang diesen Monat etwas lau. Dies scheint sich Gott sei Dank zu ändern, sollen doch in den nächsten Tagen folgende Programme erscheinen:

SOFTWARE:

Mickey Mouse schlägt auf dem Game Boy zurück: Mickey's Dragons Chase soll nichts mit den Vorgängern zu tun haben und sich durch tolle Grafik, hervorragenden Spielablauf und Ähnlichkeiten zur Mega-Drive-Version auszeichnen. Ich hoffe, wir können Euch den Test in der nächsten Ausgabe präsentieren. Castlevania II ist ebenfalls im Anmarsch. Fans dieses Kult-Spiels wissen, was das bedeutet. Nämlich nächtelange Schlaflosigkeit.....

Mehr harte Action bringt Choplifter II mit sich, der Nachfolger des legendären ersten Teils. Nicht nur Mega-Drive-Besitzer kommen in den Genuß, demnächst auf ihrer Konsole catchen zu können, auch für Nintendos Kleinen ist ein derartiges Programm im Anmarsch. Der Titel: WWF Superstar.

Hinter dem Namen Aero Star verbirgt sich ein vertikal scrollendes Weltraumballerspiel, das auf den ersten Schuß zwar seltsam, aber äußerst interessant wirkt.

Godzilla dürfte wohl jeder kennen, und auch der Game Boy wird demnächst mit diesem Mönsterchen Bekanntschaft machen. Auch Pacman wird es in Bälde geben. Um ehrlich zu sein: Ich kann dieses Ding nicht mehr sehen, und irgendwann können auch Klassiker nicht mehr reizen. Dieser Zeitpunkt ist meines Erachtens schon lang bei Pacman überschritten.

Ansonsten warten wir noch auf: Battle Unit Zeath, Castelion, Mercenary, Navy Seals, Punisher und, Spud's Adventure. Näheres, wenn's soweit ist.

Take care, yours

A-Man

TOP FIVE

1. Parodius
2. R-Type
3. Contra
4. F1-Race
5. Bubble Bobble


AUF ZUR NEUEN:
Das Diskettenmagazin für den AMIGA
AMIGA fun
DM 19,80
Ausgabe 10/91
Megastarker Spielespaß!
LETHAL ZONE
Der Shoot'em up-Hit von
INFERNAL BYTE SYSTEMS
Tolle Spiele für den Amiga, jeden Monat NEU auf Amiga fun!
Profund-Werbung GmbH · Fürth/Stadeln

IM BLICKPUNKT

Und wo ist Hansa Rostock?

Man stelle sich vor: Die Bundesliga startet am Samstag, dem 29. 7. 1963, und das mit Wattenscheid 09, wo Frank Neubarth, mittlerweise 30, im Sturm zu finden ist. Hansi Dorfner, gerade mal 19, ist im selben Team, wo sich auch Ulf Kirsten tummelt. Werder Bremen ist deutscher Meister und Eintracht Frankfurt Pokalsieger. Was will uns dieser Anachronismus sagen? SOFTWARE 2000 hat die Daten von 1988, Beginn des erfolgreichen Bundesliga-Managers, noch mal reingeholt und möchte uns nun eine verbesserte Version verkaufen, die sich BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL nennt.



Keine Chance, aber zwei Treffer!

Fußball-Manager-Programme greifen sich mittlerweile so ab wie doppelseitiges Toilettenpapier. Wenn man an den ersten (überaus) erfolgreichen *Football Manager* denkt und ihn „geliebt" hat, so ist es logisch, daß man auf ähnliche und verbesserte Clones hofft. Allerdings ist mir noch kein besserer Vertreter als *Football Manager II* unter die Griffel gekommen...

Viele „Manager" folgten, einige waren erfolgreich. So wie *Bundesliga-Manager* aus dem Hause **SOFTWARE 2000.** Jetzt liegt die erste Demo von **BUNDESLIGA-MANAGER PROFESSIONAL** vor. Ich muß gestehen, der Inhalt ist ziemlich veraltet, ohne Esprit und frischen, aktuellen Schwung!

Der zweite Teil ist ähnlich dem Vorgänger aufgebaut. Man hat hier die Möglichkeit, mit bis zu vier Trainern zu managen. Die Teams werden über ihr Vereinszeichen ausgewählt. Der Spielbetrieb wird in drei Abteilungen aufgenommen: Bundesliga, Zweite Liga und Dritte Liga(?). Anhand der sehr übersichtlichen Menüs kann man unglaublich viele Details abfragen, selbst eingreifen und somit die Truppe in Schuß halten. Wir haben die Möglichkeit, auch in einem der drei europäischen Wettbewerbe anzutreten. In allen dreien sind allerdings englische Clubs vertreten (Neuheit oder Fehler aus der „Vergangenheit"?). Insgesamt bietet der „neue" MANAGER eine reiche Auswahl an Features, die ich hier im Rahmen des Blickpunktes nicht aufzählen kann (später dann mehr, wenn's fertig iss').

Doch: Leider bin ich ein wenig gefrustet. Die zahlreichen „Fehler" störten mich doch ganz gewaltig. Das fängt schon mit der Einteilung der Teams an: St. Pauli und der FC Homburg spielen hier in der ersten, Wattenscheid in der zweiten und Oldenburg gar in der 3. Liga. Hinzu kommt, daß auf der Gehaltsliste des VfL Bochums kein einziger aktueller Name steht (Selbiges gilt für den 1.FC Köln und vielen anderen). Wenigstens die Bayern haben mit Kohler (obwohl jetzt in Italien) und Thon zwei im Kader. Interessant auch die Tatsache, daß es im bezahlten Fußball offensichtlich auch „Doppel-Verdiener" gibt: Oliver Reck spielt gleichzeit für Köln und Bayern München?!?!

Weitere Ungereimtheiten treten bei der animierten Darstellung eines Matches auf: Es gibt vier Standard-Situationen: Torwart fängt, Ball geht übers Gehäuse, Keeper klärt und den satten Schuß ins Dreieck ... Bei der „Konferenzschaltung" à la Sportschau werden auch gelbe und rote Karten vermeldet. Bas erstaunt war ich über die Meldung, daß ich bei 0 Chancen schon zwei Eier ins Netz des VfB gelegt hatte!?!?

Nun, warten wir's ab. Vielleicht besinnt man sich bei SOFTWARE 2000 noch, um ein aktuelles Manager-Programm zu produzieren? Ich hätte mir eine Bundesliga mit 20 Vereinen (wo sind Hansa und Dynamo?) und die zweigeteilte 2. Liga gewünscht (wo bleiben Rot-Weiß oder Halle?). Ein „wenig mehr PROFESSIONALITÄT" würde das Ganze noch retten ... ■

MANFRED KLEIMANN



Manfred Trenz CONTRA A-Man

Es war wie ein Paukenschlag: In der ASM 7/91 forderte ASM-Redakteur Hans-Joachim Amann, genannt „A-Man", den bekannten Programmierer und Grafiker Manfred Trenz („Turrican II") zu einem Spiele-Duell heraus. Manni reagierte und nahm die Herausforderung an. Hier ist seine Stellungnahme:

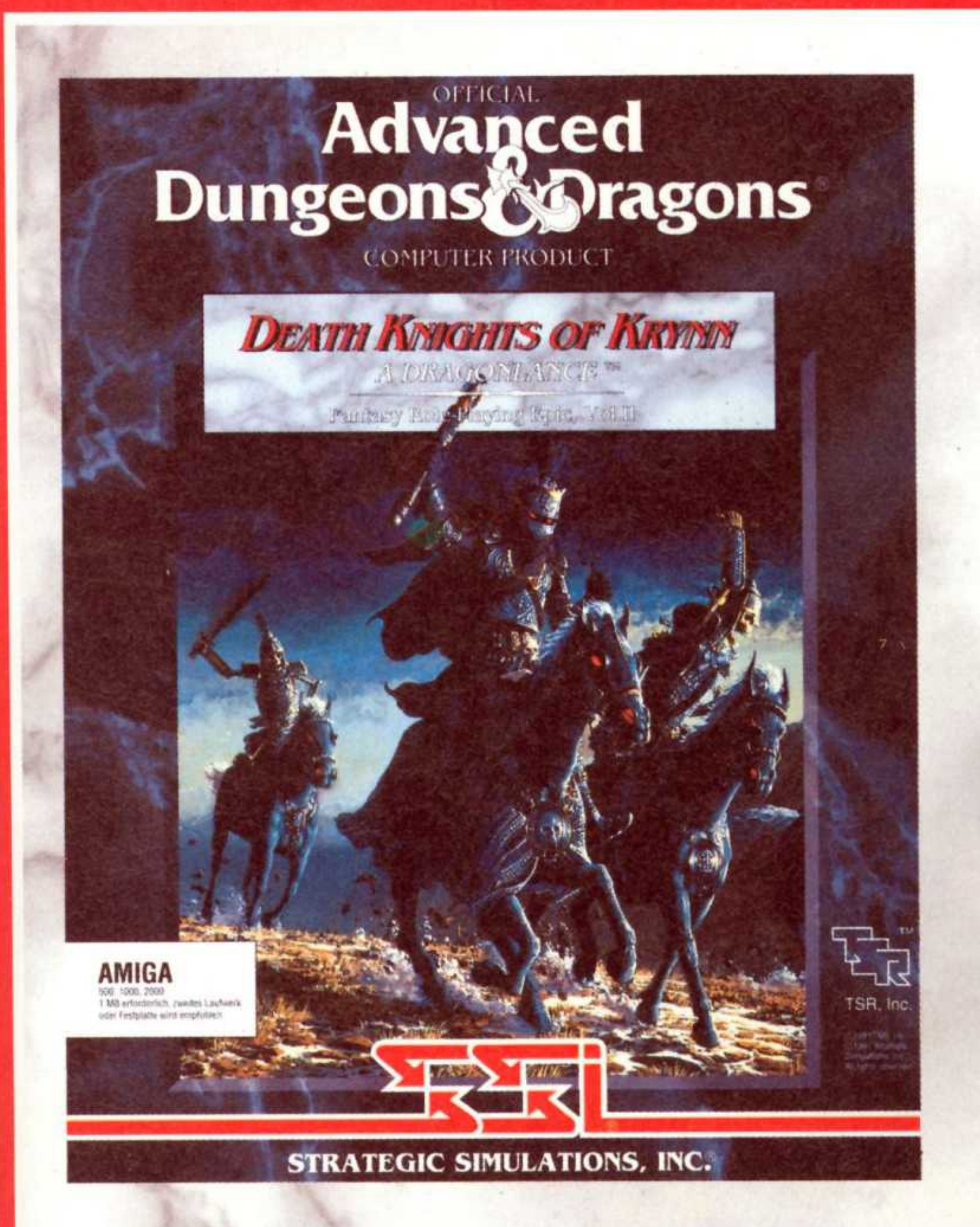
„Ich, Manfred Trenz, der Megazocker, nehme die Herausforderung des Möchtegernzockers Hans-Joachim Amann zum Duell im Megazocken mit den folgenden Megazockgames auf diesen Megazockmaschinen an:
Thunderforce III (Mega-Drive) und PGA-Tour Golf (Mega-Drive). Ich stimme ferner zu, daß ASM-Redakteur Klaus Trafford ein weiteres Spiel auswählt (System Amiga) und dieses erst am Tage des Wettstreits bekanntgibt. Möge der gewinnen, der an diesem jenem Tage besser drauf ist!"

Der genaue Zeitpunkt des Duells stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, jedoch soll er so liegen, daß wir in der ASM 11/91 darüber berichten können. Über den Austragungsort des spannenden Kampfes gibt es hingegen keinen Zweifel: Es wird Eschwege sein. Warten wir also gespannt auf diesen denkwürdigen Tag. Beide, sowohl A-Man als auch Manni, lassen, wie aus gut unterrichteten Kreisen verlautete, kaum eine freie Minute vergehen, in der sie sich nicht für den großen Kampf der Giganten vorbereiten.

In der ASM-Redaktion wurden bereits Wetten abgeschlossen, wer das Rennen machen wird. Was glaubt Ihr? Wer wird siegen? ■

KLAUS TRAFFORD



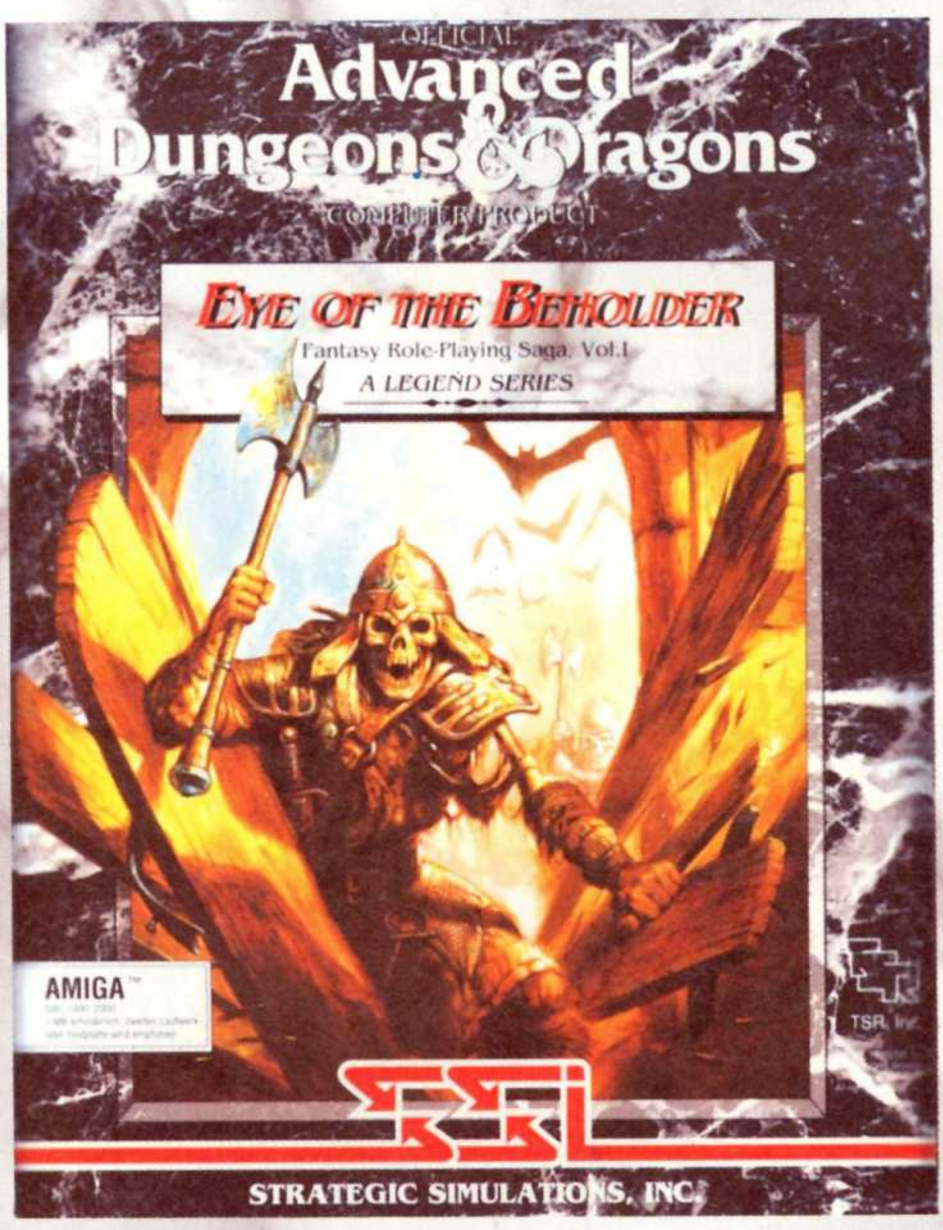




Die aufregende Fortsetzung der "Champions of Krynn".

Lord Soth, der Fürst der Todesritter, hat eine Armee von Untoten aufgestellt, mit deren Hilfe er eine Welle des Unheils und der Verwüstung über Krynn herein-brechen läßt. Sie und Ihre Kameraden können das Schöne und Gute beschützen. Stellen Sie sich dieser Heraus-forderung!

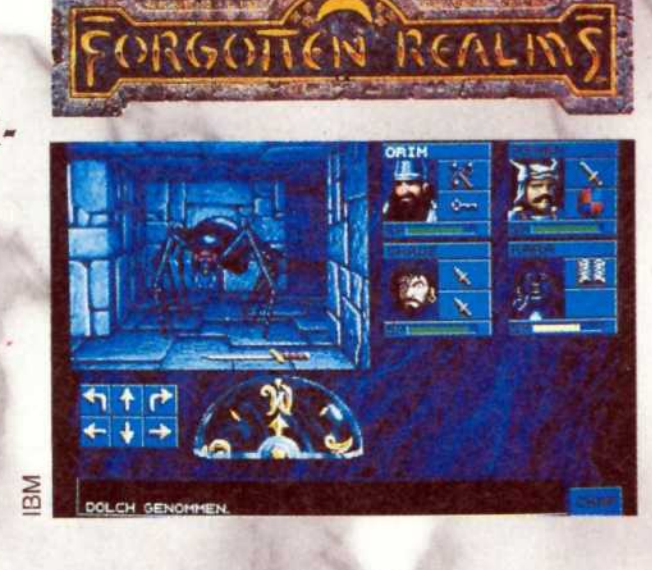


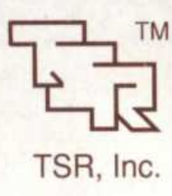


EYE OF THE BEHOLDER

Eine üble Verschwörung droht die friedvolle Stadt Waterdeep in ihren Grundfesten zu erschüttern.

Der Rat der Stadt legt sein volles Vertrauen und das Schicksal der Bevölkerung in Ihre Hände. Erweisen Sie sich als würdiger Streiter des Guten in diesem faszinierenden 3D-Adventure voller phantastischer Grafiken, Soundeffekte, böser Monster und geheimnisvoller Begegnungen.









STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

KOMPLETT für PC und Ami DEUTSC

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thali AG

Die Rückkehr der „Old Lady"



THE RETURN OF MEDUSA

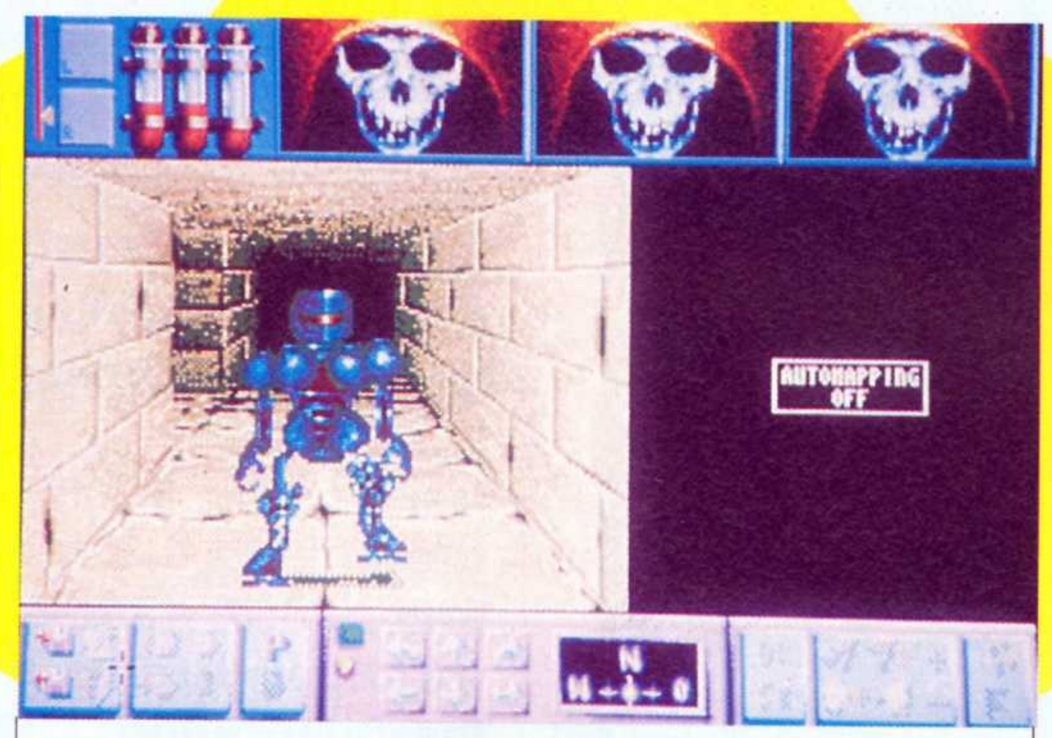
System: Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

Puh! Geschlagene zwei Jahre mußten die Fans des phantastischen *Rings of Medusa* warten, bis der erfolgsverwöhnte Hersteller STARBYTE mit THE RETURN OF MEDUSA, der Fortsetzung des legendären Strategie-Spiels herausrückte. Eine lange Spanne, bedenkt man den schnellebigen Softwaremarkt. Die eigentliche Frage jedoch lautet: Sind auch die Programmierer von The Return of Medusa mit der Zeit gegangen?

Die Story: Kurz vor Cirions Hochzeit eröffnet die Dämonengöttin Medusa dem frischgebackenen Herrscher von Morenor, sprich: dem Spieler, daß sie eine Reise in die Zukunft antreten werde – zwecks endgültiger Erlangung ihrer Herrschaft über den Kontinent. Also folgt Ihr Medusa in das 21. Jahrhundert. Bevor es dann zu dem alles entscheidenden Duell kommt, gilt es zunächst, ähnlich dem ersten Part, 13 gut versteckte Schlüssel zu finden, welche Euch den Weg zu der 'Machtquelle der Medusa' eröffnen werden....

Wider allen Erwartungen hat das Starbyte-Produkt in puncto Spielablauf wenig Neuerungen zu bieten. Vielmehr erweist sich der zweite Part der Medusa-'Saga', salopp gesprochen, als eine getunete Modifikation des ersten, denn: Die meisten Teile von *The Rings of Medusa* wurden in wenig veränderter Form übernommen und stellenweise mit einigen Zusätzen aufgepeppt. Ein Beispiel dafür mag das altbekannte Casino sein, in welchem das Black-Jack-Spiel nun dem, für den Spieler viel lukrativeren, Roulette weichen mußte. Mit anderen Worten: Den Spieler erwartet wiederum das gewohnte Strategie-Potpourri: Zum einen sollte möglichst schnell möglichst viel 'Schotter' zusammengetragen und zum anderen eine schlagkräftige Armee aufgebaut werden.

Wirklich neu in dem Abbild von *The Rings of Medusa* sind dagegen zwei Programmteile. Der eigentliche Clou dieses Games dürfte einem *Dungeon-Master*-like aufgemachten Spielabschnitt zugrunde liegen. Lustig wird es schon, wenn die Zugänge zu den Labyrinthen *(übrigens Aufbewahrungsorte der heißbegehrten Schlüssel)* mittels Kreuzpeilung gefunden werden sollen. Doch gerade die Aliens sowie die zahlreichen anderen Barrieren in den weitverzweigten Gangsystemen lassen zusätzlichen Spielspaß aufkommen. Zumindest in diesem Part des Spieles kann sich der Spieler also auf einige knifflige Situationen freuen. Knifflig nicht zuletzt deshalb, weil des Spielers Party aus bis zu drei weiteren Recken bestehen kann.



In den Kellern geht's heiß her (ST)

Eher action-geladen geht es bei den Seeschlachten zur Sache, welche im Vergleich zu *The Rings of Medusa* als völliges Novum kreiert wurden. Frei nach dem Motto: 'Shoot'em up, before they'll kill you' gilt es hier, die feindliche Armada ins Fadenkreuz zu nehmen. Sicherlich eine gute Idee, in der Praxis erweist sich die ganze Chose dann jedoch lediglich als mittelprächtig.

In Sachen Outfit scheint bei The Return of Medusa die Zeit etwas stehengeblieben zu sein. Zugegeben, den Städten wurde ein gewisser Future-Look verpaßt, der Dungeon-Mode grafisch superb aufgemacht. Doch ansonsten gibt's wenig Neues: Dieselbe Landschafts-Grafik, welche immer noch screenweise umblendet, dieselbe Menüführung, welche heutigen Ansprüchen nicht mehr ganz gerecht wird, dieselbe, zu klein und damit unleserlich geratene, Schrift – um nur einige Beispiele zu nennen. Charakteristisch geriet zweifelsohne die Game-Over-Sequenz, in der kurzerhand ein gesampelter Soundfetzen mehrmals hintereinander abgespielt wird. Das erwünschte, fiese Lachen der Medusa wirkt dadurch wirklich schauderlich schön.

Bringen wir die Sache auf einen Punkt: The Return of Medusa sollte eigentlich den selben Spielspaß bieten und mit gleicher Hit-Qualität wie sein brillanter Vorgänger aufwarten. Dem kann man hier nicht jedoch nicht ganz Folge leisten, wenn man sich vor Augen hält, daß es doch im Grunde nur die Dungeon-Adventures sind, die ihr Geld wirklich rechtfertigen. ■

Torsten Blum

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

»BRAUCHBAR«



KEIN WEG IST ZU WEIT, FÜR DIE NEUE:
Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80
Das C 64-Magazin auf Diskette
NEU
GOLDEN DISK 64
Ausgabe 10/91
19,80 DM
Megastarker Spielespaß!
LETHAL ZONE
Der Shoot'em up-Hit mit Grafiken von X-AMPLE
AMIGA-Version jetzt auf AMIGA FUN erhältlich!
Bildschirmfotos und nähere Infos siehe Rückseite
Für nur DM 19,80 im Zeitschriftenhandel!



Gefeiert wurde im Sheffielder „Royal Victoria"

Happy Birthday, Gremlin!

Pünktlich zum Firmenjubiläum wurde gefeiert: GREMLIN GRAPHICS, vor sieben Jahren gegründet und vor zwei Jahren wieder vom Giganten U.S.-Gold freigekauft, lud zum Geburtstag nach Sheffield. Firmenchef Ian Stewart, stolz auf die wiedererlangte Unabhängigkeit, importierte sein gesamtes Team und Europas Presse. In den würdigen Sälen des Royal Victoria-Hotels wurde gefachsimpelt und eine Vielzahl brandaktueller Spiele vorgestellt. Diese Computer- und Konsolen-Projekte werden Tester und Spieler noch beschäftigt halten . . .

Marketing- und Pressechef *Ian Richardson* hatte tiefgestapelt. Mit Assistentin *Ruth Bartles* hatte er keine bloße Präsentation, sondern eine regelrechte Party organisiert. Bestätigen die fertigen Spiele den bisherigen guten Eindruck, werden die Sheffielder noch mehr Grund zum Feiern haben . . . Action satt ist angesagt. Nicht nur im seitlich scrollenden, fantasylastigen *Pegasus* (16-Bitter), sondern auch beim gnubbeligen *VideoKid* geht es um Geschicklichkeit und eiserne Nerven. Ein grünhaariger Lemming, nein, Gnom, muß sich durch fünf Welten ballern und auch hüpfen. Das Konsolengefühl ist von den Programmierern, *Twilight*, durchaus gewollt. Hat der Knirps auf 16-Bittern Erfolg, könnte eine Umsetzung anstehen. Grafisch simpler, doch spielerisch interessanter wirkt *Harlequin*. Um das gebrochene Herz seiner Spielzeugstadt zu heilen, muß der Clown sich durch zwanzig große Level schwingen, robben, schliddern lassen und natürlich hüpfen. Extras und Boni sollen für so manche Überaschung sorgen. Zuerst können sich ST-Besitzer, dann Amiga-Freunde, von der Qualität des Harlekins überzeugen. 16-Bit-Besitzer sollten sich den Namen *Utopia* merken. Die Mischung aus *Sim City* (Stadtplanung) und *Populous* (3-D-Weltausschnitte mit liebevollen Details) besticht zunächst durch entzückende Grafik. Ob das Spielprinzip mithalten kann, werden wir bald feststellen. Strategisch geht's auch bei *Flag* zu. Zwei Dörfer bekriegen sich wirtschaftlich und militärisch. Ihr müßt Eure Truppen und Händler, Bewaffnung und Dorfausstattung bestimmen, um den Zauberer North-Hearn und seine Ortschaft zu besiegen. Wieder ein *Populous*-Derivat, doch mit Optionen, die an *Betrayal* erinnern. Programmiertrupp *Envision* plant Flag für PC und 16-Bitter.

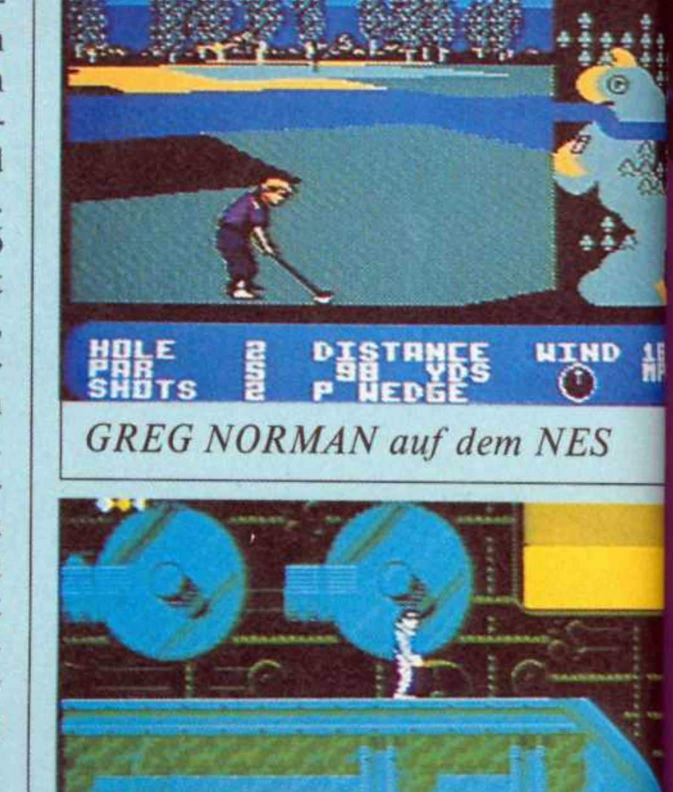
Imagitec hat gleich zwei Asse für Gremlin im Ärmel. *Suspicious Cargo* ist ein sehr sauberes 16-Bit-Adventure, das sich mit Tasten oder Maus spielen läßt. Hauptfigur Jonathan Hayes durchlebt einen verrückten Weltraumkrimi. Es geht um konkurrierende Firmen, eine fremde Lebensform und ein sterbendes Raumschiff . . . Verschiedene Bild-, Karten- und Ikonenfenster, sowie fünf Actioneinlagen (die, im Gegensatz zu jenen der *Operation Stealth*, den Spielfluß tatsächlich nicht zu stören scheinen) garnieren den humorvollen Cocktail abwechslungsreich. Ob Projektleiter *Gareth Davis* und seinen Leuten ein Kultspiel gelingt?

Erfahrungen damit haben seine Imagitec-Kollegen um *Nigel Kershaw*. Der Erfolg ihrer *Ultima*-Umsetzungen weckte den Wunsch nach einem eigenen Rollenspiel. Gesagt, getan: *Daemonsgate I Dorovans Key* wird das erste einer PC-Trilogie sein. Was die Jungs bisher aus 16 VGA-Farben geholt haben, ist beachtlich. Feinstauflösung, sauberes Scrolling und ansprechende Bildschirmfenster lassen auf ein tolles Abenteuer hoffen. Die Welt soll riesig, die Pakkungsbeilagen üppig werden und vielleicht dürfen sich Nigel und seine Crew doch noch mit 256 Farben austoben. Daemonsgate soll auch für den Game Boy geschrieben werden. Unbedingt vormerken!

Gremlin denkt auch an Rasenfreunde: *Greg Norman's Golf Power* soll das beste seiner Art auf dem NES werden. Der Clou ist die Möglichkeit, einen eigenen Kurs zu entwerfen, den das Modul dann speichert. Unsere Gentlemen werden demnächst prüfen, ob das Spielgeschehen so flüssig ist wie die Grafik.

The Shoe People, ein niedliches Mal- und Logikspiel nach einer englischen Zeichentrickserie, wird das erste einer Reihe von Lernprogrammen für die Kleinsten. *First Class* ist der kluge Titel der Reihe. Die Spiele sind für Acht- und 16-Bitter vorgesehen. Drei Umsetzungen stehen PC-Besitzern ins Haus: Das Weltraumabenteuer *Federation Quest One: BSS Jane Seymour* sowie *Elite*-Verschnitt *F.O.F.T.* sind in Vorbereitung. Sehr gut sieht *Team Suzuki* aus, das Motorradrennen. Wer *Deflektor* mochte und einen Game Boy besitzt, darf sich freuen: Unter dem Namen *Migraine* wird das Denkspiel um einen Laserstrahl für den Kekskasten vorbereitet. Wem das alles nicht reicht, der darf sich auf mehr Informationen im nächsten Heft freuen! ■

EVA HOOGH



GREG NORMAN auf dem NES

HARLEQUINS Abenteuer

SUSPICIOUS CARGO

Rollenspiel DAEMONSGATE



Neue Welten kann man in UTOPIA gestalten.

0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPECIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

normalerweise!

AMIGA Köln 91

KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31.10.-03.11.1991
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.

Aber wen interessiert schon die Norm???

DESHALB:

für lächerliche

10,- DM



Special 8
Special 9
Special 10

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

ASM goes BTX – Der WDR Computer-Club

Seit langem belegt der WDR Computer-Club in der BTX-Hitparade (diese wird monatlich von BTX-Teilnehmern gewählt) den ersten Platz (Quelle: BTX-Magazin, Ausgabe Juli 1991). Welch Wunder, bietet er neben einem umfangreichen „Beiprogramm“ unter anderem auch Telesoftware zum Nulltarif an. Natürlich ist nicht alles Gold, was glänzt, und so sind nicht alle Programme unbedingt als „gut“ einzustufen. Auch die Aktualität läßt manchmal zu wünschen übrig. Dennoch bietet sich hier eine Gelegenheit, an einige nette Sachen billigst heranzukommen.



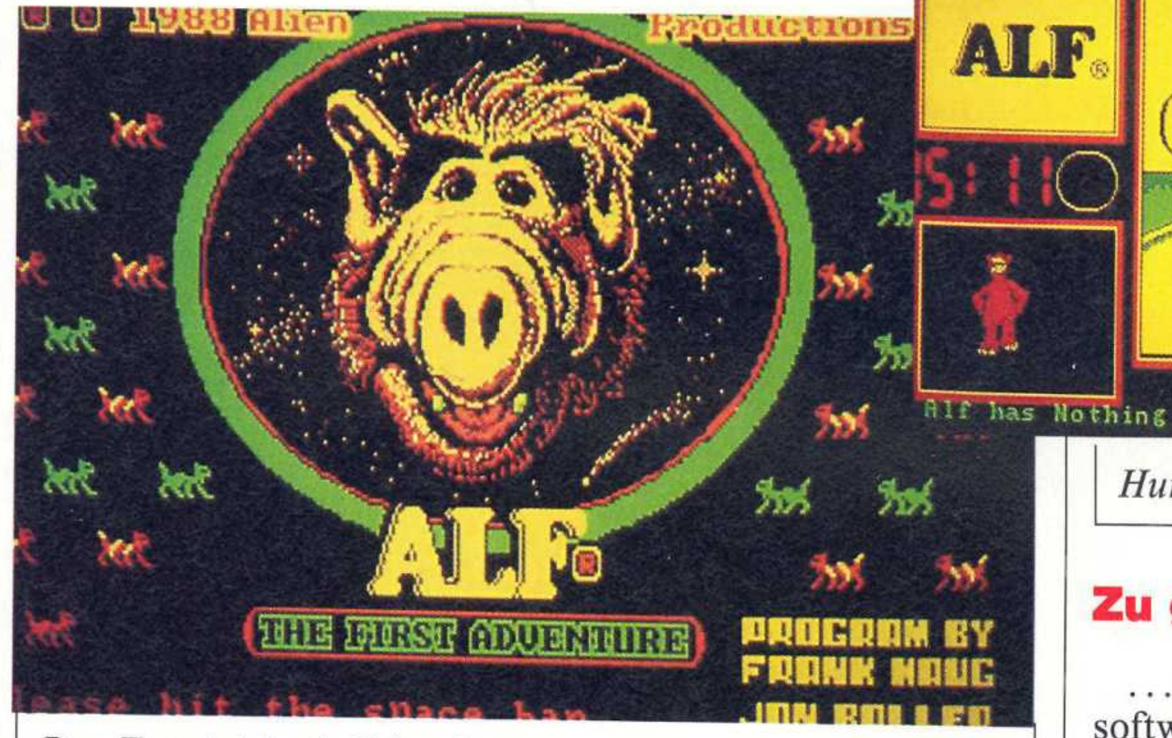
Mit * wdr # gelangt man direkt in den externen Rechner des Kölner WDR Computer-Clubs, der Anwendersoftware und Spiele für die Computersysteme Amiga, Atari, C-64 und MS-DOS zum Abruf bereitstellt. Am umfangreichsten ist dabei die Abteilung „MS-DOS“: 20 Spiele unterschiedlichsten Charakters, Qualität und Umfang lassen sich mit einem geeigneten Dekoder laden. Gespeichert werden sie – je nach Voreinstellung – automatisch auf Festplatte oder Diskette, wo sie sich dann nach Abruf selbst entpacken oder starten.

Neben Denkspielen wie Mastermind: und Tictac stehen auch die PD-Version von Monopoly und ein Skatprogramm auf der Telesoftwareliste.

Besonders erwähnenswert sind zwei Spiele, die man sich zumindest mal anschauen sollte: Kniffel und Alf.

Ersteres ist das altbekannte Würfelspiel, hier in einer simplen, dennoch ansprechenden Form umgesetzt. Wie der Zufall(sgenerator) es jeweils will, kann man seine Ergebnisse in zwei Blöcke eintragen lassen und für das nächste Kniffel mit seinen Freunden vorüben.

Das zweite Game mit dem zotteligen Außerirdischen im Titel ist ein witziges, wenngleich grafisch weniger schönes Strategiespielchen. Alf muß jede Menge Katzen fangen, was ihm allerdings nur gelingt, wenn er vorher eine Pizza gegessen hat (die überall herumliegen). Als Gegner warten Mülltonnen, Willie und der Hundefänger, der leider nur dreimal zuschlagen darf, dann ist das Spiel zu Ende. Alf-Fans dürften ihre Freude daran haben, wenn sie bereit sind, auf die Professionalität „käuflicher“ Software zu verzichten.



Das Zottelvieh als Telesoftware . . .

Hundefänger!

Ein Programm, das man unter der Rubrik „DFÜ-Software“ findet, darf nicht unerwähnt bleiben: In knapp über 50 Minuten (bei 1200/75 Baud, schnellere Modems laden auch schneller!) hat man einen der besten BTX-Dekoder für den PC bei sich auf der Platte: XBTX bietet eigentlich alles, was man für Bildschirmtext braucht (mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben, wenn es um Dekoder geht).

Doch kommen wir nun wieder zu Spielen und zu den übrigen drei Computertypen. Für den Atari stehen vier Spiele abrufbereit: Match, Pacience, Zarge und Tetris.

Letztgenanntes taucht auch beim Amiga auf neben den Titeln Chinesisches Kartenspiel, Monopoly, Schiebepuzzle und Tiles.

Was die Freunde der guten alten Brotkiste angeht, so werden diese etwas enttäuscht sein, denn bis auf Wetpaint gibt es beim WDR leider kein Spiel. Dafür aber kann man sich zwei DFÜ-Programme laden: Proterm und Kermit 1200. Mit einem geeigneten Modem (nicht das DBT-03) oder Akustikkoppler findet man auf diese Weise auch Zugang zu Mailboxen.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß der WDR Computer-Club vor allem Besitzern von MS-DOS-Rechnern einiges zu bieten hat. Gleichzeitig macht er auf seine Sendungen in West 3 aufmerksam und ruft darüber hinaus Programmierer auf, ihre PD-Programme einzuschicken.

Kontaktadresse:

WDR Computer-Club
Appellhofplatz 1
5000 Köln 1
Telefon: 0221-2204300
Btx: 0221243127

Zu guter Letzt . . .

. . . noch ein Wort zu Telesoftware im allgemeinen: Es ist nicht möglich, sich diese VOR dem Laden anzuschauen oder zu spielen (gemeint sind hierbei nicht die zahlreichen „Online-Spiele“, bei denen es in aller Regel auch was zu gewinnen gibt). Leider verzichten die meisten Anbieter auf eine ausführliche Beschreibung des jeweiligen Programmes. Ihr seid also auf Euren „Instinkt“ angewiesen.

Gerade bei kommerzieller Telesoftware, also jener, für die man bei Abruf noch einige Märker hinlegen darf, sollten sich Anbieter ein Herz nehmen und „mehr“ Information geben.

Bis zur nächsten ASM.

KLAUS TRAFFORD





Leisuresoft Vertriebs GmbH
Robert-Bosch-Str. 1
W-4703 Bönen

- Verkauf findet nur an Wiederverkäufer statt! -

und KOMPATIBLE * ATARI ST * ATARI XL * SCHNEIDER CPC * COMMODORE AMIGA * C 64 *



CONTACT-markt

Biete Software

Verkaufe günstig Top-Soft für Amiga! Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest.

PC-Games, große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! Anfordern. PC Industry, T. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

Amiga-Originale:Obitus, Lords of Doom, Maupiti, Might + M. II je 40,-, Gods, Car Vup, Brat, Block Out, Plotting, Ooops Up, Vaxine, S. Skweek, Battlestorm, J. Pond, Z-Out, Swiv, Ch. Rock, je 35,- u.a. Tel: 0621/754752, J. Reckkemmer, Kirchwaldstr. 52, 6800 Mannheim 31

Dragon Wars für C64 nur 30 DM! Tel: 08434/1785, fragt nach Bernd! B. Zeidan, Untere Weinbergstr. 2, 8859 Rennertshofen.

Verk. SegaMD + ESWAT + Micky Maus (329 DM) sowie ST-Games: Flood 49, Midnight Resist. 45, Turrican I + II je 48, Nitro 49, Elvira 49, Italy Soccer (U.S.G.) 39 DM schr. an Sebastian Fahrenbruch, Liebknechtstr. 19 a, O-4350 Bernburg.

ORIGINALE mit Anleitung und Verpackung für den Atari-ST: Berlin 1948 DM 49.50, Block Out 34.50, Circus Atractions 29.50, Fir and Brimstone 32.50, Heroes (4 Spiele) 36.50, Millenium 2.2 DM 36.50, Ninja 16 DM 36.50, Populous 34.50, Rings of Medusa 39.50, Speedball II 34.50, X-Out 29.50, Player Manager 34.50, Stunt Car Racer 34.50, Tie Break 39.50, Fish 36.50, Willow 32.50, Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Tel: 04191/4320

Game-Boy: Verkaufe Side Pocket 35 DM, F1-Spirit 45 DM, Skate or Die 45 DM, Parodius 45 DM, Durai Fighter 30 DM, Tennis, King of the Zoo und Pinball je 25 DM. Tel: 0511/561753, Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61.

C-64 Orig.-Disketten z.B. World Cup Soccer, Italy '90. Sim City, Tracksuit Manager, Litti's hot Shot, Bundesligamanager, Manchester United, Kick Off 2, pro Spiel 20 DM, Tel: 02735/3539, Christoph Mauden, Kolner Str. 79, 5908 Neunkirchen 3

Amiga ** Amiga **** Amiga *** Amiga** Games und Anwender zu vergeben. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Austria

Amiga ** Amiga **** Amiga *** Amiga** Sport, Adventure, Anwender, Geschicklichkeit, Action, Abschuss. Gratisliste anford. bei W. Koller, Postfach 231, A-1142 Wien, Austria

Atari ST Software abzugeben. Mehr als 1600 Top Games und Anwendersoft. Liste anfordern bei: Comp-Soft, Karl Pölzler, Postfach 1000, A-8670 Krieglach, Austria

Verkaufe gebrauchte Amiga-Originale von neu bis alt Preis nach VB. Liste gegen 1,50 DM Porto. Tel: 09371/68491 (Jonny). Joao Barao, Hauptstr. 6, 8760 Miltenbert ab 18.00 Uhr.

***ST * ST * Tausche:** Monsterpack 1 (= Beast 1, Nitro, Infestation) gegen Greatcourts 2, Verk. noch: Eddyflues, Bob Moran im Dschungel (je 10,-) Tel: 0731/44729, Martin Fuchs, Wangener Str. 28, 7900 Ulm 10

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400, Gratis Demo-Disk gegen Leer-Disk + 100er Briefmarke.

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

Verkaufe guterhaltene Mega Drive Spiele z.B. Super Shinobi, Budukan und Strider. Joerg Nickl, Froettmaninger Weg 28, 8046 Garching. Tel: 089/3204533

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Diese Anzeige ist zwar klein, aber unser PD-Angebot (C64 + Amiga) ist riesengroß. Gratisliste über: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte System angeben und Rückporto (DM 2,00) beilegen.

The Land of

Magic Soft

AMIGA		IBM	
ADV. DESTROYER SIM.	73.90	RAILROAD TYCOON	87.90
ARMOUR GEDDON	59.90	SPIRIT OF ADVENTURE	74.90
BARDS TALE 3	59.90	ULTIMA 6	81.90
CASH	59.90	WONDERLAND	81.90
CHUCK ROCK	59.90	*und viele andere*	
CHUCK YEAGERS 2.0	59.90	ATARI ST	
CRICKET (1MB)	74.90		
DISC	66.90	CHUCK ROCK	59.90
DRACHEN VON LAAS	59.90	DISC	66.90
EYE OF THE BEHOLDER	74.90	DRACHEN VON LAAS	59.90
GHOST BATTLE	64.90	SHADOW DANCER	59.90
GODS	59.90	TOKI	59.90
HIGH ENERGY II	69.90	*und viele andere*	
JAHANGIR KHAN	67.90	C 64	
LEMMINGS	59.90		
METAL MASTERS	64.90	BUCK ROGERS	59.90
PGA GOLF	59.90	FIRE & FORGET 2	39.90
PRO SPORT CHALLENGE	74.90	SHADOW DANCER	47.90
RAILROAD TYCOON	81.90	TURRICAN 2	39.90
SHADOW DANCER	59.90	ULTIMA 6	59.90
SPIRIT OF ADVENTURE	74.90	*und viele andere*	
VIRUSCOPE (Anw.)	49.00	GAMEBOY	
WONDERLAND (1MB)	74.90		
XCOPY PROF.	79.00	BOMBER BOY	47.00
und viele andere		PAPERBOY	44.00
IBM		SPIDERMAN	44.00
		SUPER MARIO LAND	44.00
ADV. DESTROYER SIM.	73.90	WWF SUPERSTARS	59.00
BETRAYAL	81.90	GAMEBOY GRUNDGERÄT	155.00
BLUE MAX	81.90	*und viele andere*	
BUCK ROGERS	87.90	LYNX	
CHAMPION OF THE RAJ	59.90		
HIGH ENERGY 2	74.90	CALIFORNIA GAMES	67.00
KEYS TO MARAMON	73.90	ELECTROCOP	59.50
LEMMINGS	81.90	PAPERBOY	67.00
PORTS OF CALL	81.90	*und viele andere*	

HIER FINDEN SIE NUR EINEN KLEINEN AUSZUG UNSERES KOMPLETTEN ANGEBOTES.WEITERE SYSTEME A.ANFR. FORDERN SIE BITTE UNSER INTERNES INFOMAGAZIN MIT AKTUELLER PREISLISTE FÜR 2.50 DM IN BRIEFMARKEN AN. ES LOHNT SICH!

LAND OF MAGIC SOFT, S.FISCHER & A.CAROW
TEL: 02154/87318 * FAX: 02154 87219
UNTERBRUCH 13 * 4156 WILLICH 3
Tel. Best.:Mo-Fr 9-21 Uhr,Sa 9-14 Uhr
Versand: UPS (+10.00), Post Nn.(+7.50)
kurzfristige Preisänderungen vorbehalten

Kann jemand wirklich billiger sein als ich? Amiga PD für nur 1 DM pro Diskette und C64 PD für nur 0,70 DM pro Diskette. Ihr seht, ich bin der billigste PD-Anbieter in ganz Deutschland. Deshalb zögert nicht, sondern schreibt an: S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte gebt Euer System an und legt 2,00 DM Rückporto bei.

Diese Anzeige ist zwar klein, aber unser PD-Angebot (C64 + Amiga) ist riesengroß. Gratisliste über: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Bitte System angeben und Rückporto (DM 2,00) beilegen.



Gratisliste für den C64 + Amiga!!! Die neueste PD-Software (max 0-3 Tage alt) auf ca. 600 Disks gibt es bei Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Ich erhalte die PD-Software direkt von Partys, Firmen und Programmieren, so daß ihr bei mir an der richtigen Adresse seid. Denn ich bin 1. billig, 2. schnell und 3. aktuell. Am besten Ihr schreibt noch heute..., aber bitte legt Rückporto bei (DM 2,00). Vergeßt nicht Euer System anzugeben.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

***** Amiga *** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

Wir bitten unsere ausländischen Kunden

die Rechnungen **nur noch** als S.W.I.F.T-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten! Schecks können **leider** nicht mehr angenommen werden.

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic Verlag
Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG
S.W.I.F.T-Code: DGBKDEFF520
Telex: 992446 dgbk d

Beste Amiga-Demos! Alle Demos direkt von berühmten Copy-Partys. Aber nicht per Postweg, sondern direkt per Auto mit 190 km/h kommen die Demos zu uns. Ihr müßtet allerdings doch wohl 2 Tage warten, wenn Ihr eine Komplettliste von unserem Archiv und eine Diskette mit einigen Kostprobendemos haben möchtet. Und legt doch bitte 3,- DM Porto bei. Danke. J.D. Mallander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Party-Time... Contact us for Invitations ro the greatest Cooperation-Party in europe... 8 international groups will organize the last great party this year on 16.11.1991 in 4290 Bocholt near the "Ruhrgebiet"! We have a room tor 800 guys and for 300 computer-stations! Write or call for tables: J.D.Mallander, Knufstr. 28, W-4290 Bocholt, Germany, Tel: Germany / 02871 / 185115

Beste C64-Demos! Immer die neuesten Demos, Spiele, digital Marketing-PD, Tools, Shows, Musiken usw. da. Alles auf PD-Basis! Ca. 300 Disketten mit ausgesuchter Software erwartet Euch. Es ist einfach für jeden etwas dabei. Schon ab 0,90 DM gibt es eine Diskette, da es nur Unkosten sind. Sämtliche Software kommt direkt von Partys, Firmen, Programmierern und Gruppen. Fordert Gesamtkatalog und 4 Diskettenseiten mit einigen Kostproben gegen 3,- DM an: J.D. Mallander, Stichwort: C64, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.



Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Sharkeys Moll, Gordian Tomb, Mercs Megaroids, Krieg um die Krone II, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Billy the Kid, Magic Serpent, Drol Charge of the Light Brigade, Oby I, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Challenge Golf, Outzone, Life & Def-15 Strike Eagle II, No Mans Land, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Wreckers, Halls of Montezumma, P.P.Hammer, Spirit of Adventure, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, A-1142 Wien, Austria.

Nepper, Schlepper, Bauernfänger! Ich nicht!... Anyway, wir bieten die neueste Soft, billig & schnell! Liste & Infos gibts kostenlos & diskret: Werner Hein, Kölner Str. 18, 4018 Langenfeld

Amiga CH Amiga CH Verkaufe neueste Amiga Soft, nur das Beste!!! Liste anfordern bei: Kuriger Marcel, Grünfeldweg, 9476 Weite, nur CH.

Verkaufe für PC: Big Business (Original) für 55,- DM. Anrufen bei Christian Kakanowski, Roßstr. 96, 4154 Tönisvorst 1, Tel: 02151/797512 (nach 19 Uhr)

Verkaufe C-128D + C-Monitor 1802 + Disks + Joysticks + Originalspiele + Literatur gegen VB 980,- DM. Schlagbauer Markus, Marienstr. 5, 8426Sollern, Tel: 09446/1976

C64 - C64 Verkaufe Spiele + Programme aller Art (Anwendungen, Verwalter u. jede Menge Spiele). Wünsche an: Michael Erb, Kaiserschlag 82, 6100 Darmstadt.

Verkaufe Atari ST Demos! Besitze über 500 verschiedenster Crews! Liste gegen 1,70 DM Rückporto anfordern! Andreas Rottwinkel, Keplerstr. 15, 4412 Ostbevern.

Verk. Amiga Games z.B. Lemmings 65,-, Fighter Bomber, F16, F19, Gunship, Blue Angels, Their finest Hour, Jinxter, Indy 500, Hawaian Odysssee je 45.- Tel: 02355/1746, Jörg Heyne, Rummenohler Str. 71, 5800 Hagen 1.

Atari ST Games z.B. North & South, Sim City, Full Metal Planet je 50.-, Transworld 65.-, Monkey Island 70.-, Xenon 2, Italy 90, E-Motion, Legend of the Sword je 30.- Tel: 02355/1746, Jörg Heyne, Rummenohler Str. 71, 5800 Hagen 1.

Verkaufe Software Ruft an: 02403/24152 (Mark) oder schreibt an: Mark Schmidt, Moltkestr. 31, 5180 Eschweil. Hello to: Jugger, OMC and Flash!

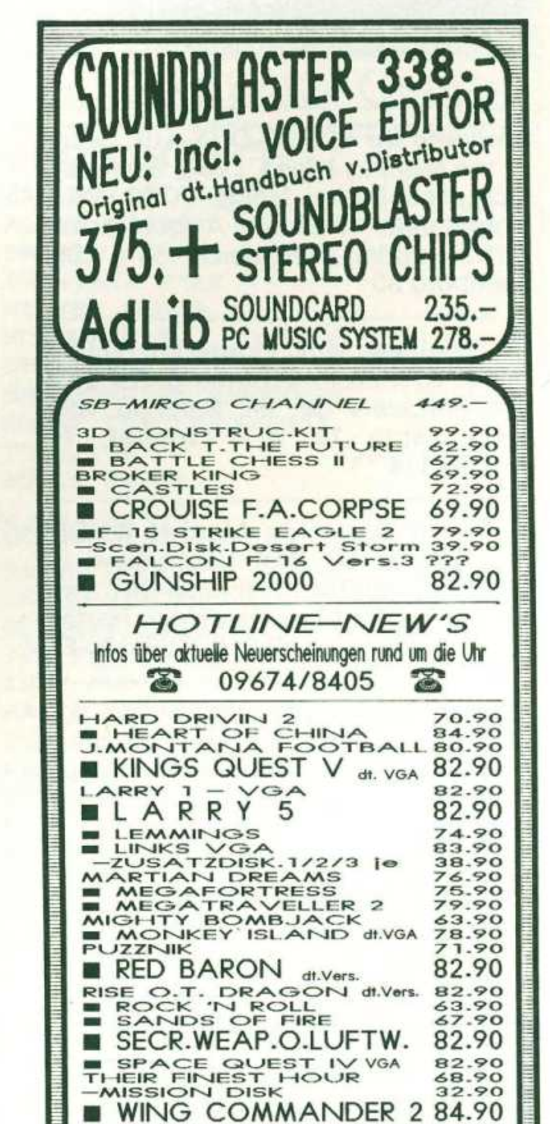
Software für den Amiga! Kein Problem! ca. 50-60 neue Programme in der Woche! Liste anfordern und bitte Rückporto beilegen! An: R. Schimmel, Busehofstr. 9, 4300 Essen 1

Stormovid SU-25 Soviet Attack Fighter - ein ASM-Hit für 20 DM Anfragen mit Freiumschlag an: Tino Stark, Freiheitsstr. 24, O-6100 Meiningen 3.

Biete 193 Pokes + 5 Anleitungen bzw. Pläne zu den Spielen: Hexenküche 2, Force 7, Zak McKracken, Maniac Mansion, Rastan L1-3. Pokes = 10,- DM, Pläne je 7,- DM. Stefan Pleie, Bahnhofstr. 33, 4446 Hörstel.

***** Atari *ST*** Neueste Software, Spiele, Anwender, Midi Programme u. neueste Hardware günstig abzugeben. Info: H-Soft, Erich Hauer, Zur Spinnein 18.4, A-1100 Wien, Tel: 0222/6045821

Oesterreich: Atari-ST Software, neueste Spiele und Anwender Prg. günstigst abzugeben, Gratisinfo bei: Walter Berger, Valentingasse 9-11, A-1238 Wien.





Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

	Am/ST	PC
Armour Alley		70,95
Atomino	a. A.	a. A.
Bandit Kings *	83,95	83,95
Battle Command	64,95	70,95
Battle Isle *	66,95	66,95
Big Business	51,95	58,95
Bombuzal + Xenon 2		25,95
Brat	53,95	
Buck Rogers dt. *	86,95	86,95
Cadaver	63,95	
Cadaver-The Pay Off	39,95	
Castles		75,95
Champions of the Raj	60,95	60,95
Chips Challenge *	57,95	70,95
Chuck Yeag. AFT 2.0	64,95	73.95
Chuck Yeag. Air Combat		77,95
Command H. Q.		77,95
Crystals of Arborea	60,95	60,95
Cybercon III *	57,95	70,95
Das Boot *	73,95	81,95
Elite Plus		83,95
Elvira Mistr. of the Dark	70,95	90,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	77,95
F-15 II Scenario Disk		40,95
Genghis Khan *	83,95	83,95
Go	60,95	53,95
Gods	63,95	
Golden Axe	66,95	74,95
Great Courts 2	66,95	
Gunship 2000 *		90,95
Hard Drivin 2	64,95	70,95
Heart of China		81,95
Hillstreet Blues	63,95	
Invest	54,95	64,95
Jetfighter II		87,95
Joe Montana Football		81,95
Lemmings	55,95	73,95
Links		90,95
Links Kurs Disk 1-3 je		38.95
Logical	53,95	60,95
Loopz	51,95	64,95
Manchester United Eur.	64,95	

	Am/ST	PC
Martian Dreams		88,95
Mega Lo Mania *	a. A.	a. A.
Megatraveller 1	64,95	77,95
Merchant Colony *	73,95	
Metal Masters	61,95	
Midwinter 2 *	70,95	a. A.
MIG 29 Fulcrum	80,95	80,95
N. A. M.	70,95	83,95
On the Road	64,95	
Pirates	57,95	57,95
Railroad Tycoon *	72,95	81,95
Red Baron engl.		80,95
Red Baron dt.		96,95
Return of Medusa *	64,95	70,95
Revelation	48,95	54,95
Secret of Monkey Island	73,95	86,95
Shadow Dancer *	55,95	
Shiftrix	57,95	57,95
Sim City/Populous	70,95	70,95
Sim Earth		88,95
Sorcerers		70,95
Spirit of Adventure	64,95	70,95
Super Monaco G. P.	60,95	
Team Suzuki	57,95	
Toki	62,95	
Traders *	a. A.	a. A.
Transworld	64,95	70,95
Turrican II	60,95	
TV Sports Basketball		25,95
UMS II	70,95	83,95
Warlords *	60,95	74,95
Wing C.Secret Miss. 2		35,95
Winzer *	64,95	70,95
Wonderland	73,95	87,95

3D-Construc. Kit ST 90,95-PC/Am 116,95!

Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Sonderaktionen bitte telefonisch erfragen!!! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. * = Programm oder einzelne Version bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht lieferbar.

Versand per Post Nachnahme DM 7,50.
Alles aus den Lieferprogrammen von Bomico, Rushware und United Software.
Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn. Telefon 02374/74112.

Verkaufe für PC: MS-DOS 4.01, Secret of the Monkey Island, Links, Silent Service, Red Baron, Ishido, ATF2, Wing Commander 10-50 DM! Alles komplett! Dirk Schröder, Durchdeich 153 a, 2050 Hamburg 80

PC-Originale: Verk. Pirates (dt. 50 DM). Suche Sim Earth u. Heros Quest 2 sowie Sorcerers get all. Stephan Voss, Hulpenkamp 14, 3171 Vordorf, Tel: 05304/4114 ***

IBM-PC!!! Verk. Orig. Monkey 49 DM, Wonderland 69 DM, Countdown 59 DM, Muds 49 DM, t.f.Hour 55 DM, Stormovik 59 DM; Mark Seefelder, Poststr. 11, 8960 Kempten, 0831/17229 (Mo-Fr)

Public-Domain-Software für C64. Alle Bereiche. Ca. 200 Disks vorh. Preise von DM 1,25 - 2,- DM. Liste geg. Rückp. anf. bei: G. Melzer, Holtkottenweg 32, W-4600 Dortmund 16

If you want the newest stuff for your Atari-ST write to:
Tel: 02355/1746, Jörg Heyne, Rummenohler Str. 71, 5800 Hagen 1.
G.Kreutzer, Ziedlerg. 16/3/2, A-1230 Wien, Tel: 0222/86-27-605

Austria * Atari ST *** Austria**
Atari Anwender u. Spielprogramme. Riesengratisliste anfordern bei: G.Kreutzer, Ziedlerg. 16/3/2, A-1230 Wien, Tel: 0222/86-27-605

Oesterreich: Spiele, Spiele, Spiele Massenweise günstige Atari Software abzugeben, schreibt schnell an: G.Kreutzer, Ziedlerg. 16/3/2, A-1230 Wien, Tel: 0222/86-27-605

PC - PC - PC Verkaufe PCOriginalspiele von Stefan Mangerich, 06832/257. Habe Muds, Budo, R.of M., Fatman, M.M. für je 55, Lemmings, S.of M.I., Lings für je 60, Transworld 50 und mehr Spiele, S. Mangerich, Reimsbacher Str. 27, 6645 Beckingen 7

Verkaufe folgende Amiga Originalspiele: Time Runner, Mindbender, onslaught, Stormlord, Ghost'n Goblins, Carrup, Ivanhoe, Yogi's great escape, Dynamite Dux, Super Wonderboy, Vinaicators, Conqueror, ohne Anweisung + Karton, Black Camp, Tom + Jerry 2, Highlight II, Box mit Dyter 0.7, Oxxomiam, Startrash + Rock'n Roll komolett! je 30,-, die Box 50,-. R. Somon, PF 180272, 4100 Duisburg 18

Verkaufe für Sega master System: Alien Syndrom, Secret Command, Black Belt, Choplifter, Fantasy Land, Alex Kid, Wonder Boy I u. II, Great Volley Ball, Great Basketball, Great Baseball, Soccer, Great Golf für je 30 DM.-. Tel: 0731/34731 ab 18 Uhr. Michael Raller, Straßbergweg 7, 7900 Ulm

---

Amiga - Germany - Amiga. Aktuelle und ältere Amiga-Soft günstig abzugeben. Liste auf Disk gegen 2 DM RP bei M. Wegrath, PF 22588, W-1000 Berlin 65

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig!** ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei:Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei:Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei:Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

AMIGA: Zuverlässigkeit und schnelle Erledigung sind für uns selbstverständlich! Außerdem aktuelle Spiele und Super-Service garantiert. C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

IBM 5,25: Populous, Tank, Midwinter, Fligtht o.t.Intr., Gunship, Driller, Legend o.t. Sword, Knights o.t. Sky, Lightspeed, Conqueror, F-16CP, F-19, Bards Tale. Preis n. Vereinbarung. Tel: 06761/7561, St. Schmidt, Rhodlerstr. 16, 6540 Simmern.

C-64 PD-Freaks neue Liste fertig. Alles zum Erstellen eigener Demos, Intros usw. Diskliste für 2 DM RP. Über 600 Disks voll mit PD-Stuff! R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2, 100% legal Stuff.

Verkaufe Orig. Programme für PC: Bundesliga Manager DM 40, Word Ch. Boxing Manager DM 40, Budokan DM 50, TV SP Basketball DM 50, Big Bus DM 40, North & South DM 40. Tel: 030/7119107 (ab 14 Uhr)

PD Soft C64 Info gegen 1,50 DM anfordern bei: Jim Nowak, A.d. Klingenberg 18, 2165 Harsefeld.

Verkauf für Amiga: Imperium u. on the Road je 40 DM, Transworld, Ports of Call, Invest u. Harpoon je 30 DM. Tel: 0731/34731 ab 18 Uhr, Michael Roller, Straßburgweg 7, W-7900 Ulm

---

Verkaufe für Atari ST: Polulous, Zak McKracken, Falcon, Star Command je 35 DM, Bodo u. das Haus je 15 DM. Tel: 0731/34731 ab 18 Uhr, Michael Roller, Straßburgweg 7, W-7900 Ulm

---

Verkaufe Topgames für Amiga!! Nur Originalspiele. Liste gegen Rückporto bei: Wolfgang Drescher, Jakling 47, A-9433 St. Andrá

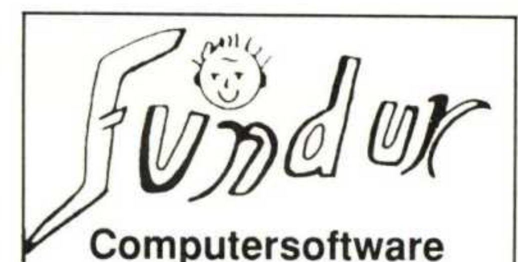
Verkaufe PC-Spiele (3,5"/* = Dual) Ultima 6* = 50 DM, Sim Earth = 60 DM, Spellcasting-101 = 50 DM, Cosmic Forge = 60 DM, Lemmings * = 60 DM, Muds = 60 DM (Preise VHB) M. Gammel, Jahnstr. 120, 7120 Bietigheim-Bissingen, 07142/32629

Colorfotos von Amiga-Grafiken? Kein Problem. Ich fertige die KB-Negative für Abzüge bis Posterformat. Staffelpreise. Infos gegen Rückporto bei: U. Drüke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden 1.

Wir verkaufen ständig topaktuelle Software für Amiga. Ich bin am besten ab 19.00 Uhr erreichbar. Tel: 05732/16852, Michael Richter, Steinbruchstr. 61, W-4972 Löhne 1

We sell the hottest stuff!Call: 05732/16852. The best time to reach me is past 19 o'clock. We promise quick delivery. Amiga, Amiga. Michael Richter, Steinbruchstr. 61, W-4972 Löhne 1

Verk. Originale für PC Lemmings (35 DM), Knight's of the Sky (35 DM), Wing Commander (35 DM), Railroad Tycoon (35 DM). Alles 100% funktionstüchtig. 5 1/4". zusammen nur 120 DM. 05042/151546, Markus Brunner, Am Steinbach 26, 3252 Bad Münder 1



Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN	AMI.	ST.
Battle Command	68,-	68,-
Car-Vup!	65,-	65,-
Endlich für Amiga!!!		
Chaos Strikes Back	65,-	65,-
Chuck Yeager	68,-	68,-
Cadaver	67,-	67,-
Elvira		
Mistress Of Dark	76,-*	
Great Courts II	71,-	71,-*
Lemminge!!!	60,-	60,-*
F-16 Mission	52,-	52,-
F19 Stealth	72,-	72,-
M.U.D.S.	68,-	68,-
(tolles, ungewöhnliches Sportgame. SUCHTGEFAHR!!)		
Mig 29	78,-	78,-
Powermonger	72,-	72,-
Powerm. Data Disk	45,-	45,-
Pool Of Radiance	68,-	68,-
Ultima V	75,-	75,-
Secr Of Monkey Island	75,-	75,-
Wonderland	72,-	72,-
Unendliche Geschichte II	68,-	

NEUHEITEN MS-DOS

Command HQ	80,-
Battletech II	87,-
Lightspeed	89,-
Silent Servis II	79,-
Monkey Island (D)	89,-
Wing Commander	87,-
Secr. Mission (Zu Wing Comm.)	39,-
Soundblaster	378,-

C-64 weiter im Programm!!
* = Titel zur Zeit der Drucklegung noch nicht lieferbar.
Alle hier nicht aufgeführten Spiele **nachfragen!!!**
Auch Game Boy anfragen!!
Tetris + Game Boy 159,-

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 – 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)
Versand per Nachnahme oder Vorkasse VR. Scheck portok. 5,- DM.
Versandkunden können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

Verk. Orig. f. PC LHX 50 DM, Midwinter 40 DM, Populous + Prom. Lands 55 DM, F. C64 S.Car Raser + Turrican je 25 DM. A. Herzog, Brunnenstr. 17, 6749 Birkenhördt.

Biete PD-Soft Wir haben immer die neueste Soft -Katalogdisk kostenlos- Tel: 04461/81657 oder schreibt an Mirko Konopka, Gustav-Heinemann-Str. 11, 2948 Schortens 1 *Atari ST*

Infocom-Textadventures! z.B. Zork 1-3, Wishbringer, Planet Fall, Hitchhiker's Guide ... u.a. Jedes Adventure nur 29,90 DM! Tel: 02191/590832 ab 19 Uhr, Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11

Verk. Amiga Games Populous, M1 Tank, F-16 Falcon, F-16 Combat, F-19 Stealth, F-29 Retal., 688 Attack, Indy 3 adv., D. Master, Great Courts 2, The Immortel, je Spiel 40 DM, Tel: 07024/54770, Aleksandar Sedlanov, Kapellenstr. 51, 7317 Wendlingen

Verk. Amiga Games Kick Off, Gunship, F-18 Interc., Gravity je 30 DM, Populous-Lands, Tanglewood, The Empire, Wizball, Roller Couster, Mission Elevator je 20 DM Tel: 07024/54770, Alsksandar Sedlanov, Kapellenstr. 51, 7317 Wendlingen

Ob Oldies, ob News, ich habe coole Soft zu coolen Preisen für Euren Amiga. Gratisliste anfordern bei Th. Raddatz, Schmiedgasse 3, 6991 Igersheim W.G.

Verkaufe neueste und auch etwas ältere Amiga Soft. Meldet Euch bei Marcel Brassel, Alpstraße 19, CH-9443 Widnau. Infodisk folgt!

Lucasfilm Adventures: Indy 25 DM, Zak 25 DM, Maniac Mansion 25 DM, Monkey Island 35 DM, Stadt der Löwen 35 DM, alle mit orig. Verpackung + Anleitung. Michael Huhn, Heideweg 6, PF 218, O-5073 Erfurt. (alle Games für Amiga)

Du suchst alte und neue Soiele für Deinen C-64? Wir haben sie in rauhen Mengen! Laß Dir eine kostenlose Liste auf Disk schicken: G. Hall, PF 36, A-1108 Wien.

Software für Amiga zu Superpreisen! Liste anfordern: Roland Frey, Postfach 42, 8802 Burgoberbach, Tel: 09822/6873

Amiga-Org.: Space Quest 2 + 3, Hero Quest, L.Larry 2, Logo, Clown O'Mania, Curse of Ra, Keef the Thief, Pool of Radiance, Dragons of Flame, Curse Azure Bonds, Champ of Krynn. Tel: 07133/15794, Günter Kern, Danziger Str. 14, 7107 Nordheim.

Verkaufe günstig neueste Top-Amigasoftware! Liste bei Ralf Köster, PF 537278, 4770 Soest.

Verkaufe Amiga-Originale Kick Off 2 (30), their finest... (50), Das Boot (45). Tel: 05651/40236 nach Stephan fragen. Stephan Geilfus, Hauptstr. 63, W-3444 Wehretal 3

Supersoft - accept no imitations if you wanna have newest stuff for cheap prices (only Amiga). contact us now: Markus Becker, Hauptstr. 47, 5300 Bonn 3. Gratisliste gegen Rückporto. Nur schriftlich!!

Ich verkaufe für den C-64 ein sehr gutes Demo für nur 6 DM incl. Porto, Disk und Verpackung. Schreibt an: F. Diedrich, Marienstr. 29, 3162 Uetze ***C-64***

Verkaufe Amiga-Originale: England Championship Soccer 30 DM, On the Road 40 DM, Manchester United 20 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch.

Verkaufe Amiga-Originale; PGA Tour Golf 50 DM, Secret of Monkey Island 60 DM, Hill Street Blues 40 DM, On the Road 40 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch.

AMIGA ORIG.: Monkey Island, Loom, Wonderland, Lemmings, Swiv, Gods, Kings Quest 4, Centurion, Mig 29, Fulcrum, Cadaver, Strike Eagle 2, Larry 2, Turrican 2, Nam, Police Quest 2, Powermonger, Kick Off 2 und 60 andere. Liste gg. 60 PF. Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

AMIGA 500 mit 1 MB-RAM, Joysticks, Drucker Star LC-20, 10 Originale, Maus, mausmatte, Literatur, etc, ca. 1390,- (VB), Tel: 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

Write to Mea Culpa: Tony Ante, Put M. Ivanica 5, 57000 Zadar, Yugoslavia! PC * PC

- -MEA CULPA - - Wir haben die allerneueste Software für Deinen PC! Tony Ante, Put M. Ivanica 5, 57000 Zadar, Yugoslavia!

Amiga-Time! Ungebrauchte Original-Software. TOKI 58 DM, Elf 59 DM, The Simpsons 59 DM, Test Drive 3 63 DM. Liste 60 Pf RP. H.Koch, Harriehausen Nr. 7, 3353 Bad Gandersheim. Tel: 05382/6106

Amiga-Originale! World Champ. Soccer 35 DM, Awesome 49 DM, OOOps Up 25 DM, Second World 29 DM, Air Supply 25 DM, Hybris 26 DM, Premier Collect II 25 DM, Sorcerer Lord 19 DM, Bermuda Project 19 DM. H.Koch, Harriehausen Nr. 7, 3353 Bad Gandersheim. Tel: 05382/6106

ACHTUNG!!! Einige Fragen: Wie groß ist die Fläche Indiens? Wie lautet das Kürzel Guatemalas, und wieviele Einwohner hat Somalia? Wußtest Du es? Nein?! Na dann ist es Zeigt für Länder-Infos. 2080 Infos geben jedem interessierten Commodore 64 Besitzer die Möglichkeit schnell & komfortabel Infos über alle Länder zu bekommen. Zudem befinden sich in dem Programmpaket noch drei weitere Programme: Abkürzungsinfos, Quiz & Editor, der es jedem spielend einfach macht, die Infos des Hauptprgs immer aktuell zu halten. Zudem ist alles auf Papier dokumentiert & eine Garantie liegt ebenso bei. Jetzt mit Gewinnspiel: der 25. & 50. Einsender erhalten zusätzlich ein aktuelles Spiel nach Wahl (Wartezeiten verlängern sich entsprechend!). Also sofort bestellen für 20 DM Vorkasse bei Torben Krößmann, Stormarnring 17, 2056 Glinde

***** New Pc Stuff ***** Von allen inter. und national bekannten Gruppen. Nur die neueste Soft. Noch Abo's frei! Write to: Conrad, Flurstr. 55, 4300 Essen (only Mail)

Amiga + Gameboy verkaufe für Amiga Original Shadow Warriors 60 DM, Oriental Games 60 DM, Neupreis 85 / 90 DM für Gameboy NP je 65 DM Spiderman Burai Fighter D Gargoyles Quest fortres of Frar J. Spiel 50. Th. Imhof, Belchsnstr. 16, 7801 Mengen

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

***** Amiga *** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

C-64 PD-Freaks, neue Liste fertig Alles zum Erstellen eigener Demos, Intros usw. Diskliste für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2, Legal Stuff!

PC-Software z.B. Railroad Tycoon, Silent Service 2! Superpreise. Liste: Tel: 09822/6873, Roland Frey, Postfach 42, 8802 Burgoberbach.

Software für Mega-Drive: Strider, Thunderforce II, Originalverpackt, Preis VHB, Ab 18 Uhr Tel: 07222/20403, Lampert Thomas, Nelkenstr. 14, W-7550 Rastatt

C64 PD-Packs für nur je 20 DM!!! Spiele-, Demo-, Diskmag-, Anwender-Pack 1 + 2, jeweils 20 Diskseiten VK + 3 DM / NN + 5,50 DM. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

C64 PD-Soft für nur 1 DM je Diskseite. Katalog gegen 1 DM RP oder Test-Pack (20 Diskseiten für 20 DM (VK) / 23 DM (NN). Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

*** Amiga* Verkaufe Orig. zu günstigen Preisen.** Von Sport bis Action ist alles dabei. (z.B. Speedball 2, Kick Off 2) Liste anfordern (natürlich kostenlos) bei Frank Effe, Hauptstr. 200, 3180 Wolfsburg 32

Stop here! Denn ich habe über 200 Codes, Lösungen, Anleitungen und Cheats zu Superpreisen, write me at: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. 1 DM Rückporto beilegen. Write or die - be fast

Na endlich ist sie da: Die neue Tips, Tricks u. Cheat Liste für den Amiga. Mit über 750 Tips, Tricks und Cheats für nur 10 DM. 10 DM an: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

6891939 Bytes Atari ST PD Soft Verteilt auf 12 Disks. Zum Superpreis von 35 DM. (Mit Porto) Write me at: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Kennwort: PD-Soft. and don't forget: write or die

Achtung Amiga-User! Wenn Ihr die neueste Soft und deutsche Anleitungen braucht, fordert Liste an. Schreibt an: Robert Tremel, PF 14, A-1165 Wien.

Achtung PC-Fans! Braucht Ihr die neuesten Spiele? Fordert Liste von R. Tremel, PF 44, A-1165 Wien. Auch jede Menge deutsche Anleitungen vorhanden.

***** Amiga! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

***** Amiga *** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: ***Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

!!! AMIGA !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Bei mir könnt Ihr noch das Suchtspiel Moon Patrol bestellen (Test 8/9/91, S. 112). Für nur 10 DM + Porto. Nur für C-64 Disk. Tel: 05541/31941 Bastian Peschel, Koppenrodt 6, W-3510 Hann. Münden 1.

C-64-Besitzer und frustriert? Ehe Du Dir einen Amiga kaufst, laß Dir lieber erst unsere Listendisk schicken! Mit haufenweise alten und neuen 64er Hits! Scheib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Amiga Topgames zu verk. z.B. Buffalo Bill's R.G. (35 DM), Turrican (30 DM), Rocket Ranger (25 DM), Blood Money (25 DM), Speedball (25 DM), usw., Michael Harth, Ludwigstr. 45, 8763 Klingenberg

PC-Verkaufe: Ports of Call 45.-, Lost Patrol 45.-, Space Ace 50.-, Might and Magic 2 40.-, Times of Lore 20.-, Michael Baier, Hauptstr. 30, 9552 Hoechstadt/Aisch.

Amiga Org. Might & Magic 2 + Lösung 40.-, Legend of Faerghail, Imperium je 30.-, zzgl. Versandkosten, Volker Kunkel, Barenscheidstr. 18, 4650 Gelsenkirchen.

Monopoly - das Brettspiel endlich in einer Klasse-Umsetzung für Amiga, m. Supergrafik, clevere Comp.-Gegner, schnell, etc. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto.

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachumsg., begr. editierbar. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 10 DM plus Porto! Only Amiga..

Erarum Humanum Est Aber nicht mit dieser erstklassigen Amiga Grammatik -/Vok. Trainer! Für div. Sprachen geeignet (Voreinst.: Latein) M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Mod. IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. S. auch and. Annc.

Amiga Creating System "Succero-Subito" - Alles Notwendige für jeden User auf 5 randv. Disks nur 29,90 DM. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Incl. Menu, Boot- + Demomaker, Diskbase, Ectremcopy, etc.

Acari ST, Amiga und PC. Habe immer die neueste Software. Gratisinfo anfordern bei Erik Volkmann, 1120 Wien, Aichholzgasse 30/3/32

Atari ST, Amiga und PC. Habe immer die neueste Software. Gratisinfo anfordern bei Erik Volkmann, 1120 Wien, Aichholzgasse 30/3/32

Software, alt + neu, für den C64 bekommst Du bei: Batman, Josef Preindel, PF 20, A-8019 Graz... Schick 3 DM und Du bekommst die komplette Liste auf Disk, schreibe mir noch heute!!!

Software, alt + neu, für den C64 bekommst Du bei: Batman, Josef Preindel, PF 20, A-8019 Graz... Schick 3 DM und Du bekommst die komplette Liste auf Disk, schreibe mir noch heute!!!

Software, alt + neu, für den C64 bekommst Du bei: Batman, Josef Preindel, PF 20, A-8019 Graz... Schick 3 DM und Du bekommst die komplette Liste auf Disk, schreibe mir noch heute!!!

Verk. Strategiesimulationen und Wirtschaftsspiele für Amiga/C64 (z.B. DAK, Warlord, Sterne wie Staub, uvm)! Info + Katalog kostenl. bei: ROM, Michael Rüttinger, Zerzabelshofstr. 93, 8500 Nürnberg 30

Verkaufe wg. Systemwechsel C-64 Software, Disk u. Tape sowie Bücher. Liste bei Hans-Hermann Schmitz, Metzerstr. 20, 4100 Duisburg 12.

Suche Tauschpartner für C-64!! Habe immer die neuesten Spiele!!!Schreibt an: Dennis Plagge, Hollingen 14 a, 4407 Emsdetten. 100% Rückantwort.

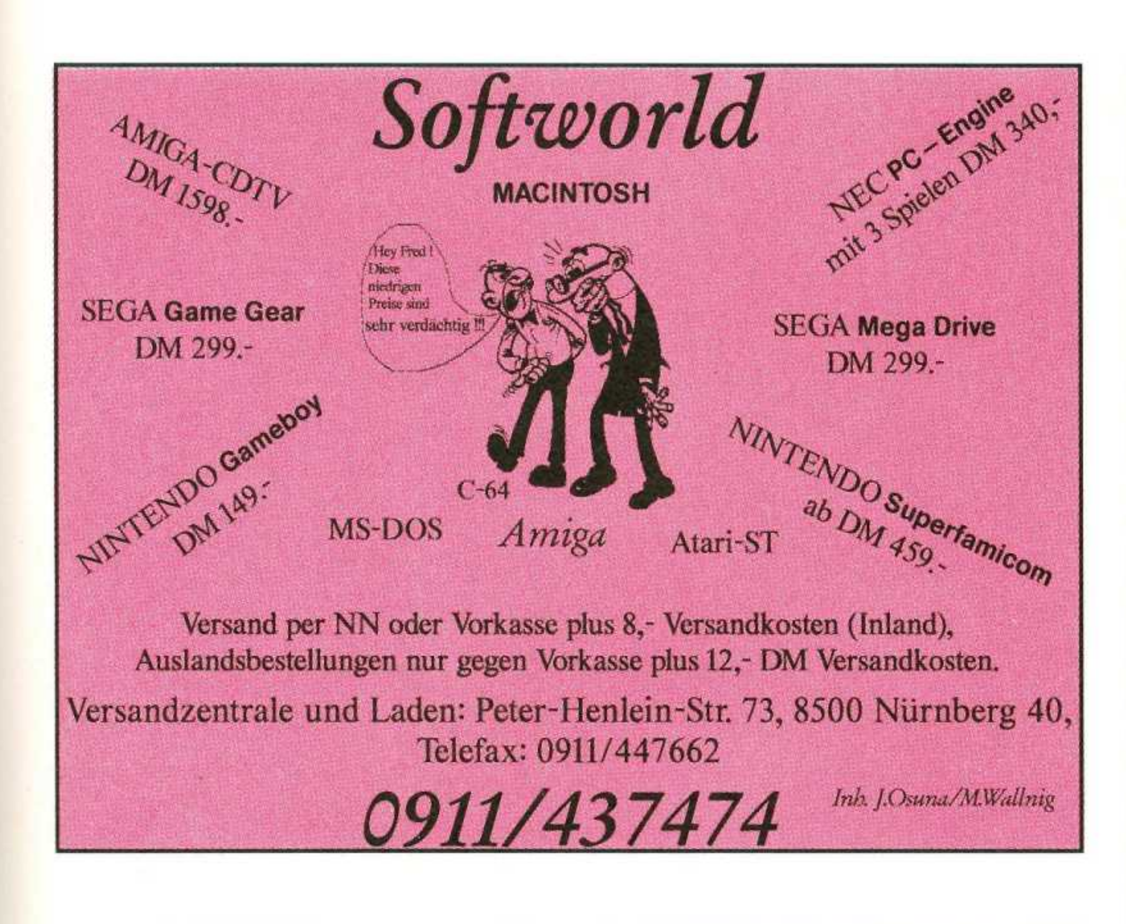
Verkaufe Komplettlösung für Zak McKracken und Maniac Mansion. Natürlich kompl. dt. Schickt nur 10 DM an Christian Dannecker, Friedrich-Ebert-Str. 22, 7710 Donaueschingen.

! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich, Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangaben in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Ihr Verständnis

! ACHTUNG !



You want the newest Software for your Amiga, Atari ST. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Amiga Abos! Verkaufe allerneueste Modemwarez!! Supergünstig und diskret! Anruf lohnt sich: 05271/38367!! ab 18 Uhr online, Thomas Claasen, Buchenweg 6, 3477 Marienmünster.

**** C-64 ** C-64 **** Habe neueste Soft! z.B. Elvira, Turrican I, Gremlins II, Lotzs, Robocop II, usw. Liste anfordern bei: T. Franke, Birkhahnweg 19, 3500 Kassel, West-Germany. 100% Antwort. *** C-64 ***

Amiga PD! Verkaufe gute PD Soft! Disk schon ab 2 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert Liste an: Suche auch günstige Gameboy-Module. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen.

Amiga Orig. Indy 3 Adv. 49, Monkey Island 49, Stunt Car Racer 49, Kick Off Sonic Boom The Tanks je 39 . Alles zusammen 229. Sie sparen 50 DM. 04539/292 nach Matthias fragen. M. Filter, Dorfstr. 36, 2061 Westerau.

Verkaufe für IBM: Larry 2 + 3, Goldrush, Budokan, Ski or die, PGA Golf für je 40 DM oder tausche gegen PC-Engine HU-Cards. 06105/41144. Christian Fauner, Hoherodskopfw. 18, 6082 Walldorf. Kaufe auch Cards.

Amiga: Railroad Tycoon, Lemmings, Brat, Elvira, Chuck Rock, Larry, Toki und andere für 25 DM! Originale + Anleitung. Viele Restposten. Gegen 1 DM gibt's eine 6-Seiten-Liste!! Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

PC und C-64 verkaufe ich folgende Games an. Für PC: Berlin 1948, Transworld, Bundesliga Manager. Für C-64: Pirates, Northsea Inferno, Football Manager für je 35 DM. Nur Originale. Jochen Klein, Burgfeldring 3, 8856 Harburg.

Wollt Ihr günstige Software für Euren Amiga haben dann müßt Ihr unter der Nummer 0231/733286 nach einer Gratisliste fragen. S. Morgen, Schneiderstr. 91, 4600 Dortmund 50

Verkaufe für je 5 DM flg. C64 Programme: Eishockeymanager, Aktienmanager, Fußball WM-Manager, Fußball-Ballstarmanager, Spiel des Wissens (no Raubsoft) an: Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Waldkirch 2.

Public-Domain für den CPC 6128 u. Atari ST. Liste gegen 1 DM in VM. Rainer Christiansen, Dr. Todsenstr. 4, 2390 Flensburg.

You want the newest Software for your amiga, Atari ST. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

LIFETIMES PRÄSENTIERT: **ON THE ROAD**

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.
Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's!
Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Herkules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95 oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

··· kostenloser Katalog auf Anfrage ··· Händleranfragen erwünscht ···

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67 TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44 BTX: 02361373214 MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

***Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Habe Top-aktuelle Software!! Gratisliste anfordern bei: Commander Cross, Thomas Eckel, mathildenhütte 19, 3388 Bad Harzburg 1

***** Amiga *** Amiga *** Zuverlässiges 48 Stundenservice!!** Alle sagen es - aber bei mir kriegst Du alles was es an Software und Anleitungen gibt! Gratisliste heute anfordern, morgen hast Du sie * per Express * und bestellst bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amigamania ***** von alt bis neuest! Software und dt. Anleitungen!! Ich bin *Nicht* die "1. Internationale Adresse", habe trotzdem alles, was es am Makt so gibt! 48 Stunden Service, also heute nocht Gratisliste anfordern bei. Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

*** Alles zu haben ist nicht unmöglich*** amiga-Software und Anleitungen kannst du schon in 2 Tagen bestellen! Gratisliste kommt per Express!! Bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga-Software ***** Anleitungen *** Neu * Alt * heiß * crazy * heavy * alles bei mir zu haben * Aber schreiben müsst, das ist klar, schon Ihr! Gratisliste!! Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga-Software ***** Anleitungen *** Schon auf dem Markt?!? Du willst es? Ich habe alles neue und alte!! Warte nicht länger! Gratisliste anfordern! Bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga *** Amiga *** Zuverlässiges 48 Stundenservice!!** Alle sagen es - aber bei mir kriegst Du alles was es an Software und Anleitungen gibt! Gratisliste heute anfordern, morgen hast Du sie * per Express * und bestellst bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amigamania ***** von alt bis neuest! Software und dt. Anleitungen!! Ich bin *Nicht* die "1. Internationale Adresse", habe trotzdem alles, was es am Makt so gibt! 48 Stunden Service, also heute nocht Gratisliste anfordern bei. Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

*** Alles zu haben ist nicht unmöglich*** amiga-Software und Anleitungen kannst du schon in 2 Tagen bestellen! Gratisliste kommt per Express!! Bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga-Software ***** Anleitungen *** Neu * Alt * heiß * crazy * heavy * alles bei mir zu haben * Aber schreiben müsst, das ist klar, schon Ihr! Gratisliste!! Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

***** Amiga-Software ***** Anleitungen *** Schon auf dem Markt?!? Du willst es? Ich habe alles neue und alte!! Warte nicht länger! Gratisliste anfordern! Bei: Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!! Gratisliste anfordern!!! Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!! Gratisliste anfordern!!! Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!! Gratisliste anfordern!!! Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

Soft-EXPRESS

Direktversand Monika Preil
Postfach 2070, 5407 Boppard

Bestell-Tel.: 06742 / 60233
Bestell-Fax: 06742 / 6754

Amiga + Atari ST	AM	ST
Alcatraz	75,-	75,-
Antares 1 MB	70,-	-
Betrayal	79,-	79,-
Blue Max	80,-	-
Chips Challenge	69,-	69,-
3 D Construction Kid	139,-	139,-
Elvira	79,-	79,-
Empire Galactic	79,-	79,-
Exiler	69,-	69,-
F 19	79,-	79,-
F 29 Retaliator	69,-	69,-
Ishido	84,-	-
Kings Quest 3	89,-	-
Kings Quest 4 (1MB)	99,-	-
Larry 3	99,-	-
M 1 Tank Platoon	-	84,-
Maupiti Islands	79,-	79,-
Mig 29 Fulcrum	80,-	80,-
Muds	75,-	-
Nam 'Vietnam'	79,-	79,-
On the Road	75,-	-
Railroad Tyconn	85,-	-
Red Baron	a. Anfrage	
Space Quest 3 (1MB)	99,-	-
Spirit of Adventure	69,-	69,-
Sporting Gold	64,-	64,-
Stellar 7	69,-	-
Turricane II	69,-	69,-
Test Drive II	70,-	70,-
Winzer	69,-	69,-
World Champion Soccer	69,-	69,-
Super Monaco Grand Prix	79,-	-
U M S II	79,-	79,-
C64	**Disk.**	**Cass.**
Battle Command	40,-	29,-
3 D Construction Kid	79,-	65,-
Elvira	55,-	-
F 16 Combat Pilot	59,-	45,-
Flight Sim. II	89,-	-
Gremlins II	45,-	34,-
Heroes (Sam.)	54,-	40,-
Lotus Esprit T. C.	45,-	39,-
North & South	40,-	34,-
Op. Thunderbolt	45,-	-
Project Promoteus	44,-	-
Return to Medusa	49,-	-
Sim City	49,-	-
Spirit of Adventure	45,-	-
Transworld	49,-	-
Turricane II	49,-	39,-
Ultima VI	69,-	-
Winzer	44,-	-
IBM PC/AT		
3 D Construction Kid		139,-
Battle Command		79,-
Empire Galactic		75,-
Eye of the Beholder		85,-
F 29 Retaliator		84,-
Hard Drivin II		85,-
Heart of China		99,-
Klax		75,-
Lost Patrol		79,-
Mig 29		80,-
LHX Attack Chopper		99,-
Sim Earth		89,-
Spirit of Adventure		79,-
Wing Commander (VGA)		94,-
Silent Service II		94,-
F 19		99,-
Monkey Islands (VGA)		89,-
A. T. P.		109,-
Larry III		89,-
Railroad Tykon		89,-
Red Baron		99,-

Hallo Amiga Fan! Habe einfach alles, was Dein Herz begehrt. Von Tophits bis Evergreens!! Gratisliste anfordern!!! Johann Graf, PF 61, A-1053 Wien.

PC - PC - PC N. Lelink/Storm, BP 27, L-3801 Schiffl. / Luxembourg. VGA - Soundblaster - ADLIP - Roland

PC - PC - PC Games * Anwender * Games * Anwender * Games * Lelink / Storm, PB 27, L-3801 Schifflg. MS-DOS * Unix * Windows * OS/2 * Gem * Geo

PC - Games - PC - Games N. Lelink/Storm, BP 27, L-3801 Schiffig / Luxembourg. Action - Adventure - Strategie

PD-Soft für C64/C128/CPM! Schnell und superpreiswert! Info bei: A. Czober, Postfach 51, W-3532 Borgentreich.

PD-Soft für C64/C128/CPM! Schnell und superpreiswert! Info bei: A. Czober, Postfach 51, W-3532 Borgentreich.

PD-Soft für C64/C128/CPM! Schnell und superpreiswert! Info bei: A. Czober, Postfach 51, W-3532 Borgentreich.

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei:Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei:Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei:Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

**** PC-MS-DOS *** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden)) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei:Th. Beisser, PF 142, A.1140 Wien, Kennwort "PC" *** PC *** MS-DOS ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

*****Amiga*** Topaktuelle Software günstig! **** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th.Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Verschenke Software C64/PC 128/Amiga Keine Raubkopien Info gegen 1 DM in Briefmarken Th. Brandl. Postfach 1221/04, W-9418 Teublitz

Verkaufe für PC: SQ4: 70, LL3: 55, VFO: 40, KQ1-3: 20, KQ4: 60, Falcon AT: 55, TD2: 40, TD3: 45, Powerdrome: 40, Great Courts: 40, GW-Basic-Buch: 45, PGA+ Oil Imp: 45 (zus.) Tel: 06142/52583, Thorsten Weber, Sauerbruchstr. 10, 6090 Rüsselsheim

Starglider 2 10 DM, Wrath of Demon 19 DM, Maupiti Island 39 DM, X-Copy prof. + Hardware 59 DM, Face the Music 78 DM, Deluxe Music 120 DM, Turboprint Prof. 149 DM, Chaos 59 DM, Pow. Packer 20 DM 0911/6880092, Roland Altschäffel, Gerasmühlerstr. 21, 8504 Stein.

Chaos str. back 59 DM. Elvira 69 DM, Captive 39 DM, Oper. Stealth 39 DM, Monkey Island 69 DM, Gods 59 DM, Turrican2 49 DM, Space Quest 3 69 DM, JamesPond 39 DM, Xenon2 29 DM, Tom + Ghost 29 DM - 0911/6880092, Roland Altschäffel, Gerasmühlerstr. 21, 8504 Stein.

MS-DOS, PC-Spiele und Anwender Günstig abzugeben. Info bei J. Müller, Sandleiteng. 9-13/6/4, 1160 Wien, Austria (Tel: 0222-46-59-033

Die Komplettlösung zu dem Spiel Death Knights of Krynn gibt es schon!! 10 DM und sie ist Euch. Malte Geuting, Romerstr. 4, 5913 Tawern, Tel: 06501/13086

A500! Energy! Wir brauchen nur 1 Anzeige, denn wer unsere Megatrainer kennt und auch Modemtrading der weiss wohin er schreiben muß! Nämlich an Dimple/Energy, James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz *be fast*

IBM * IBM * You want the hottest stuff? Then contact me now!!! Write to: Shooter, Ingo Bergen, Postfach 1601, 4050 Mönchengladbach 1. But hurry up.

C-64: Die Brotdose strikes back. Wir haben alles von alt bis brandneu, jede Menge Anleitungen vorhanden. Fordert Liste von Robert Tremel, PF 44, A-1165 Wien.

Atari-ST: Neueste Soft und Anwender, viele Anleitungen. Fordert Gratis-Info von Robert Tremel, PF 99, A.1183 Wien.

An alle PD-Freaks!!! Falls Ihr PD für Euren C-64 sucht seid Ihr hier richtig. Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. Liste auf Papier 1 DM o. auf Disc 2,50

Verkaufe NEC PC-Engine PAL/RGB, mit Color-Booster, XE-1 pro Joyst. mit eingeb. 4-Player-Adapt., 3 Joypads, 41 Spiele, VB DM 725,-, Tel: 0531/45280 M. Klunker, Gördelingerstr. 18/19, 3300 Braunschweig.

Verk. Orig. Spiele für Amiga! Turrican I 30 DM, Turrican II 35 DM. Tel: 0711/446242, Robert Verlanten. nach 18 Uhr. T. Lakodi, Paprikastr. 62, 7000 Stuttgarg 75

Software für Atari ST zu Superpreisen z.B. Great Courts II 40 DM, Their Finest Hour 45 DM. Liste: Tel: 04822/6873, Roland Frey, Postfach 42, 8802 Burgoberbach.

***IBM/PC * Comp. *** Get the newest Software for your PC's only VGA/EGA, most stuff supports ADLIB or Soundblaster. We only copy to HD-Disks. call 08431/40959 now. Klaus Peter, Birkenweg 18. 8070 Ingolstadt.

**** Amiga / IBM-PC *** Everyday newest Software for ya computer! Only Modem-Stuff!!! Take ya phone and call 08431/40959. IBM/PC only VGA/EGA and 1.2 MB Disk, Klaus Peter, Birkenweg 17, 8070 Ingolstadt.

Energy Austria! For new A500 Stuff write to James Dillinger, PO Box 40, A-8041 Graz. Energy, Energy. Modemtrading!!! Forget the other gecks!!!

Verkaufe und tausche PD-Soft für den C-64. Liste auf Papier gibt's gegen 1 DM auf Disc gegen 2,50 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. Only PD!!!

C64 Systemauflösung! Spiele / Leerdisk / Zubehör / Zeitschr. Info gg 2,– DM Rückp. von: B. Schulze, Ratsseite 110, O-9344 Pobershau (Ost bevorzugt!)

Amiga Schweiz!!! Verkaufe neueste Amigsoftware! Gratisliste bei: Patrick Roth, Burghofstr. 24, 8157 Dielsdorf (auch MS-DOS Software an gleicher Adresse!)

Wir verkaufen für den C-64 ein selbstgestaltetes Demo incl. Disk, Porto und Verpackung für nur 6 DM. Schreibt uns: IDG, Frank Diedrich, Marienstr. 20, 3162 Uetze *C-64

Suche Software

Suche Orig. f. Amiga: Hollywood Poker Pro, Teenage Queen, Sorcer Ers. G.A.T. Girls, Larry II, Transworld, Elvira, Ghengis Khan, Space Quest IV, Leather Goodesses, Transatlantic, 07154/22793 ab 18h, Hardy Grupe, Lessingstr. 21, 7014 Kornwestheim

Suche Software aller Art für Amiga 500 Liste an: Roland Sangl, Gambacher Str. 15, W-6308 Butzbach 4

Viren gesucht!! Alle die es gibt. Habt Ihr auf Eurem Amiga einen Virus? Bravo!! Ich benötige ihn für einen Virenkiller, den ich entwerfen will! Über den Preis werden wir einig. André: 09865/418, A.Weinmann, Tauberzell 6, 6801 Adelshofen

50 DM bar auf die Hand!!!! Der mir das beste Amiga-Sound-Prg. sendet, bekommt sie Mega-%ig *Hubert Groesswang, Kastensteinweg 2, 8242 Bischofswiesen * tausche auch.

50 DM !!!(west) für denjenigen, der mir das beste Amiga-Prg. sendet (auch PD) ** tausche auch ** Hubert Groesswang, Kastensteinweg 2, 8242 Bischofswiesen *

Helft mir! Ich suche das Spiel Mech-Warrior. Ich biete 30 DM oder mehr. Für IBM-PC- 06322/1555. Michael Volz, Von Wieserstr. 31, 6701 Friedelsheim. Umsonst wäre sehr nett.

Kontakte

Hey Leute! C.64 Club sucht noch Mitglieder. Alle, die uns 3 DM für Porto und Disk schicken, erhalten von uns eine Testdisk. Schreibe an: C. Fabian, Carl-Benz-Str. 6 c, 6140 Bensheim 1

THE POWER MASTERS Wir suchen zuverlässige Tauschpartner!!! 678% Antwort, diesmal nur auf dem Amiga! *Also: Stephan Schoer, Paul-Trede-Str. 4 a, 2211 Broksdorf oder 04829/1403 bzw 1315

Suche Tauschpartner für ST. Habe Simulcra, Lost Patrol, Wings of Death, Secr. of Monkey Island, Paradroid 90, E-Motion. Schreibt mit Liste an: M. Bugdoll, Ahornstr. 53, 2863 Ritterhude

Crash, der neue Wahnsinnsclub für alle Videospiel-, Computer- und CD-Rom-Systeme, von dem jeder der anruft, profitieren wird. Hotline MO-FR bis 16 Uhr. Danach und am Wochenende! Kein Anruf! Tel: 0621/22087 Daniel/Adam, A. Marrseler, F7/27, 6800 Mannheim 1

Stellenmarkt

Übersetzungen & Dokumentationen in deutsch, englisch, französisch. Fachgebiete: EDV, Elektrotechnik, Maschinenbau. K. Schalla, Dipl. Fachübersetzer, Deichstr. 4, 2105 Seevetal 3, Tel. 04105/82378

Nebenberuflich von Zuhause aus DM 300000 p.a. und mehr kann jeder ab 18 JJ. verdienen! Info kostenlos. Senner R., Tannenstr. 2 a, 8072 Manching-Oberstimm.

Amiga-Entwicklerteam sucht Unterstützung. Ob Programmierer, Grafiker oder Musiker meldet Euch bei uns: 040 (55518931, Marco & Jens Wolfram, An der Lohe 11 b, 2000 Hamburg 61.

Prof. Musiker macht Musi + FX für Amiga Spiele/Demos!!! Meldet Euch bei: J. Feldkötter, Ledderstr. 50, W-4530 Ibbenbüren, Tel: 05451/14696 (19-22h)

Sucht Ihr 'nen Musiker der gut ist?? Wenn ja, und Ihr nicht gerade bei Hülsbeck oder Hippec Glück habt, so müßt Ihr bei mir landen... Infokassette 20.- Ruft an unter 04802/282. Christian Janson, Mühlenweg 12, 2241 Osterode

Verschiedenes

Komplettlösungen zu verk. z.B. Monkey Island, Loom, Zack McKracken. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12.

Zahle bis zu 100,- DM für leere Telefonkarten! Einfach anrufen:Tel: 0921/44944, Karten bitte bereithalten. Gerhard Tischler, Richthofenhöhe 2 D, 8580 Bayreuth.



Damocles! - Suche Erfahrungsaustausch zu diesem Spiel - kann reichlich Lösungen und diverse Tips bieten - Christof Mock, Scheffelstr. 20, 8700 Würzburg, Tel: 0931/883946 (Atari ST)

Double Trouble, Sega - Nintendo u. Mega-Drive Club! Biete Clubzeitung, Tips, Hotline, Lagengeschäft, Verkauf, Wettbewerbe uvm. Die Nr. 1 in Berlin, Double Trouble - der Club, Tel: 030/6849816, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

Biete Hardware

Verkaufe Sega Mega Drive RGB Kabel. Sowie die für den Commodore 1084. S. Famicom an Stereoanlage kein Problem. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50 -> 60 Hz um (Games sind dann schneller), Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22, 02622/83517

SUPER FAMICOM Anschluß an Commodore 1084 Monitor oder Anschluß an die Stereoanlage kein Problem. Suche R-Type 2 .. Also ruft an: Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22, 02622/83517

C64, Floppy 1541 II, Commodore-Datasette, Bedienungshandbücher, 11 Original-Casetten, 15 Original-Disketten u. 44 64-er Hefte zu verkaufen, Preis 520,- DM, 06051/68704,Karlheinz Woldt, Tempelstr. 6, 6460 Gelnhausen.

Verkaufe Euro-PC mit Monitor, Joystick, Joystickcard und Works für VB 720,- DM. Dazu eine defekte C-64 II Tastatur für 50,- DM. Jochen Klein, Burgfeldring 3, 8856 Harburg

Verkaufe C64 II, 1541 II, Final Car. 2,1 Box (50 Disks), Joysticks, Reset, Disklocher, Spielelösungen. Preis: VB, Tel: 09941/3426, Christian Tremme, Hauserstr. 12, 8493 Kötzing

Amiga 500 (1 MB), S/W Monitor, 100 Disketten, alles Originalverpackt für 700,- DM. Abzugeben unter 08024/4368, Jürgen Nussbaumer, Jupiterstr. 35, 8156 Otterfing

Sega Mega Drive (PAL), 1/2 J. alt mit 2 Modulen für VB 350 DM! zu verkaufen, nur Kreis Braunschweig! sofort anrufen!! Tel: 0531/326445, Tobias Meyer, Walkürenring 44, 3300 Braunschweig.

Verkaufe Amiga 500, Kick 1.2/1.3, 1 MB, Philips-Farbmonitor, 2. Laufwerk, Joystick, Abdeckhauben, alles 5 Monate alt, 100% i.O., Abholpreis: 1399,- DM, Tel: 0211/682800 tägl. ab 17.00 Uhr. Wolfgang Könenberg, Schillerstr. 1, 4000 Düsseldorf 1

Schweiz * Verkaufe C64, 1542 II, Farbmonitor, Comal (Modul), Computertisch, Discs, Box, Literatur für Sfr 600. Tel: 031/451055, Jürg Schweri, Zwyssigstr. 21, CH-3007 Bern.

Verkaufe Schneider CPC 6128 mit Farbmonitor + Tastatur. Eingebautes Laufwerk und Leerdisketten. Ca. 50 Orig. Spiele VB 900 DM. Bitte um Anruf. 02233/65254, Jochen Kleefisch, Beselerstr. 35, 5030 Hürth 5

Verkaufe: Amiga 500, 1 MB Speicherw., Monitor 1084 S, externes Laufwerk, ca. 180 Disks, Maus + Pad, 2 Boxen, 2 Joyst. Lektüre u. Zubehör. Preis: VB 2100 DM. Tel: 04187/7696, Lars Hering, Pappelweg 17, 2110 Buchholz 5

Verk. C64, Floppy 1541 und Software, Monitor. Preis: 500 DM. Ruft mal an: 06131/682296, fragt nach James, J. Waller, Elsa-Brandströmstr. 1, 6500 Mainz

Atari 1040 ST, Internes und externes Floppy, S/W & Colormonitor m. Ständer, 55 Disks (Orig. Spiele u. Anwender) Literatur, 3 Joysticks, VB 1600,- a. einz. Tel: 02207/3521. M. Carl, Lingenstock 28, 5067 Kürten

Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor, sehr guter Zust. Disketten mit vielen Spielen, original Programme, Tastaturabdeckung, Fachbücher, 2 Joysticks, Mousepad, 100% i.O. VB 1090,-, Tel: 07121/40507, Friedemann Schaude, Ihmenfeldstr. 20, 7410 Reutlingen/Reicheneck.

Verkaufe Amiga 2000, Bildschirm hochauflösend, wahlweise CM 8833 von Philips bzw. 1084, Fachbücher, Computerzeitschriften, Software, Spiele z.B. Schach, Textverar. alles 100% i.O. VB 1690 DM, Tel: 07121/40507, Friedemann Schaude, Ihmenfeldstr. 20, 7410 Reutlingen/Reicheneck.

Verkaufe Sond-Sampler guter Qualität mit umfangreicher Software zu sehr niedrigem Preis!!! Daniel Poanth, Am Rennplatz 1, 2947 Friedeburg, Tel: 04465/1348 tägl. ab 17 Uhr.

Verkaufe Amiga 2000, Farbmonitor, Drucker, 2. Floppy, XT-Karte, versch. Software, ausf. Literatur *** VK-Preis: 3000,. *** Tel: 0711/532499, Heiko Graf, Stirnenweg 31, 7000 Stuttgart 50

Wegen Systemwechsel verkaufe ich meinen C64 C + Final Cartridge 4 + Floppy 1541. Preis nach Vereinb.! Claus Schreitz, Erbstädter Str. 14, 6361 Niddatal 2, Tal: 06034/1217

Verkaufe Commodore PC 128 mit 1571 Disk Drive und 2 Competition Pro 5000 Joysticks. Dazu 200 bespielte Disk und 250 Seiten Spieletips. VP: 1500 DM. Mit MPS 1500C Farbdrucker und Parallel Interface VP: 1900 DM. Lars Alders, Herzog-Otto-Str. 14, 3408 Duderstadt, Tel: 05527/4885

Verk. A-500, ext. 3,5" + 1 MB + Action-Replay-MK II + X-Copy II + HF-Modul. + Scart + Audio-Kabel + 3 Joysticks + Amiga-Sounder + Sounds + 25 Original-Spiele + 200 Disks + Box VB 1690 DM, Tel: 07024/54770, Aleksandar Sedlanov, Kapellenstr. 51, 7317 Wendlingen.

Verk. AT-kompatiblen Amiga 500!! + 1 MB + 1084 + 2 LW + 144 Disketten + 1 Buch. VP 2250,- Tel: 06062/5964, Dennis Schwalbach, Bahnstr. 22, 6120 Erbach.

Verkaufe Amiga 2000 + Monitor + PC-Karte + Citizen 1200 + 1,5 MB RAM + HD 20 MB + 2 Laufw. u. Zubehör. Tel: 05201/2492, Lars Biembeck, Feldstr. 1, 4802 Halle/Westf.

Verk. C128 + 1541 + Maus + 9 Originalsp., + 40 Leerdisk. für 800 DM, Tel: 06781/33938, PS Spiele: Elite, Turrican 2, Geos Klax, Christian Maes, Oldenburger Str. 12, 6580 Kirschweiler

Commodore 128 Verkaufe meinen C128 für 300 DM + Laufwerk 1571 75 DM. Kleine Reparatur erforderlich, da nicht ladefähig, vielleicht Lesekopf verschmutzt. Imhof Thomas, Belchenstr. 16, 7801 Mengen.

Verk. C-64, Floppy 1571, Maus, Drucker, Kabel f. Ans., Geos, Datasette, Handbücher, 50 Originale, Diskbox mit 60 Disks, alles zusammen schlappe 1000 DM. A.Dengler, PF 1261, 8433 Parsberg.

Verkaufe Sega-master-System mit 14 Spielen außerdem. Die Lighphaser und Joystick davon 2, TV Turner ist sicher auch dabei. Adresse + Tel: Weber Sascha Mallmerstr. 12 8421 Train, 09444/8417

Amiga 500, 1.5 MB RAM, Zweitlaufw., neues int. LW, Bootselector, Echtzeituhr, Maus, Orig. Softw., PD, 200 Disks + Box, Bücher, Zubeh., Monitor, 1084s (noch Gar.): 1995 DM (VB), T. Geuther, A.-Reinh. 73 a, O-4073 Halle.

Verkaufe mein De Luxe View 4.1 Ink. Hardware und Digisplit. (NP 1.100 DM, günstig abzugeben. Preis VB. Top Zustand! Ruft an unter: 02166/88065 Marc Strzodka, Messelrodestr. 147, 4050 M-Gladbach 2.

Verkaufe A500 mit 1,5 Megabyte (Megamodul), Joystick, Originalspielen z.b. Chambers of Shaolin VHB 1000 DM. Tel: 07672/2874, Mo-Do ab 19 Uhr, Magnus Wiggert, Jägerhaushaldenweg 8, 7822 St. Blasien.

Verkaufe Amiga 500 + Monitor + 512 KB RAM Erweiterung + 77 Disk + 2 Joysticks, 3 Originale - VB 1300 DM, Tel: 089/3205359, Manfred Bicer, Weidachstr. 4, Garching.

Star-NL10 mit C64/128 Interface zu verkaufen. Preis 220 DM VB. Ruft an: 04265/1693. Marco Jahr, Einloh 6, 2723 Scheessel.

***** Super Angebot ***** Verkaufe: Atari ST 1040 + Farbmon. SC 1224 + Mouse + viele Orig. Spiele für schlappe 990 DM (oder nach VB) *** call: 0211/7103365 *** Ralph Kuhn, Haus-Endtstr. 66, 4000 D'dorf 13

Atari 520 ST, SF 314, SM 124, 4 Joystick, Spielesammlung, Literatur, wegen Systemwechsel zu verkaufen, VB 1100,-, Walter Gallinger, Wundstr. 25, 8000 München 45, Tel: 089/3117262 ab 18 Uhr.

Verkaufe Adlib-soundkarte, günstig und 100%ig in Ordnung, fünf Monate alt. Schreibt an Alic Jeanquartier, Franckstr. 9, A-8010 Graz, Austria oder ruft an: 0316/669872. Jederzeit erreichbar.

Suche Hardware

Achtung! Amiga! Suche preisgünstigen Farbmonitor. Zuschriften an Mario Brückner, Werner-Seelenbinder-str. 45, O-6400 Sonneberg.

Lynx-Mega Drive: Suche Module, zahle gut. Suche auch Tauschpartner für Lynx und Mega Drive. habe eine große Modul-Sammlung. Schreibt an: Frank Holten, Gattonüskamp 33, 4290 Bocholt. Was, Ihr wollt nicht?

Lightpen für Amiga gesucht! Sollte mit Deluxe-Paint (V.3) zusammenarbeiten. (02393/504) Andre Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9, DRINGEND!!! BRD (w)

Suche Farbmonitor mit Scart-Anschluß für 400 DM. Tausche Super Famicom + Super Mario World gegen PC-Engine + CD-ROM. Tel: 02861/1544 ab 18 Uhr, Thomas Fastring, Robert Koch Str. 5, 4280 Borken 1

Club von 3 armen Schülern sucht Computer jeder Art, Musikcasetten und Software um Elendsdasein zu verschönern. Sendet bitte an: Stefan Meier, Benzstr. 9, 8460 Schwandorf

Defekte Commodoregeräte (Amiga 500-2000, C64, Floppys, etc) von Bastlern bei guter Bezahlung gesucht. 02371/32555 ab 17.30 Uhr. Thomas Walke, Langerfeldstr. 53 F, 5860 Iserlohn 1.

Suche voll funktionsfähigen A2000 mit PC/XT Karte, evtl. Festplatte, Software und Literatur. Angebote an Jürgen Weick, Dorfstr. 11, 88825 Weidenbach.

Tausch

Suche Tauschpartner für Atari ST Games. Habe ca. 200 Games. Listen an: M. Hanke, Ardeystr. 211, 5810 Witten, Tel: 02302/85875. Bis bald.

Tausche Atari SF 354 und Sim City gegen zwei Spiele wie Midwinter, Turrican, Bardstale oder ähnliche. B. Aschbichler, Schaftrift 38, D-2110 Buchholz. 04181/37306

Gewerbliche Kleinanzeigen

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 11/91 erscheint
am 11. Oktober 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 12/91 ist der
30. September 1991

TERMINE

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Trierer Str. 110 * 8500 Nürnberg 50
Tel. 0911/48871 * Fax 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden !!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

AMIGA!

Warum beziehen Sie die beliebteste deutsche PD-Serie "BAVARIAN" nicht direkt beim Ersteller? Einfach Gratis-katalogdisketten bei

Fried. Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd

WIR VERMIETEN: Computer-Spiele
(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND
Inh. Jürgen Hecht
Gneisenaustraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
0211/4910187, 4920160



Geöffnet MO bis SA 11-20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

Amiga Hard-+PD Software!
Gratisinfo bei:

Datrex-Computerservice,
Blindschacht 16,
4390 Gladbeck,
Tel: 02043/34532

CH-KING GAMES-CH

Wir bieten preiswerte Videospiele und Geräte für Super Famicon, Sega Mega-Drive, Game-Gear und Gameboy an. Fachmännische und freundliche Beratung.
Info unter:

KING GAMES
Quellenweg 453a
5616 Meisterschwanden
Schweiz
Tel. (0041) 057/273130

Superliga V 1.37 (AMIGA)

Fussballverwaltung, Bundesliga, eigene Ligen Meisterprognose, Spieltage (1 MB) **DM 49,-.**

Demodisk V 1.3 gratis von:

Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271/51344
Fax 07271/51683

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste+Demo gegen
DM 5,– Briefm. bei

Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5

GEBAUERGEBAUER**GEBAUER**

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-PC-Lösungen

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

TOPSOFT

SOFTWARE-VERSAND
Postf. 4, 8133 Feldafing

= = = = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128 * AMIGA-PD
C64/128-PD * Schneider CPC
ATARI ST * SEGA-MAST. SYST.
PC ENGINE * SEGA-MEGA-DRIVE
GAMEBOY * ATARI LYNX

Computerhardware / Zubehör
Gratisliste sofort anfordern !
Bitte Computertyp angeben !!!

KEDING'S
Softwareversand

ATARI ST:
Midwinter 2* DM 79.90, Warp DM 9.95
Monkey Island* DM 78.–, Toki* DM 59.90
AMIGA:
Ducktales* DM 62.50, Lemmings* DM 59.90, E Motion* DM 20.–
Leisure Suit Larry 3* DM 89.50
IBM:
Heard Of China DM 89.50, Red Baron DM 89.90, PC Skat* DM 62.50
C 64:
N.A.R.C. * DM 38.90, The Power DM 27.90, Elvira * DM 54.50
* deutsch

Nur Versand!

Kostenlose Preisliste anf., bitte System angeben !
Versandkosten 6.- DM +Nachnahmegebühr.
Vorkasse 4.-
Ab 100.- DM frei!

D.Keding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax.0521/886260
Telefon: 0521/881738

FOR THE BEST IN THE WEST

COMPUTER GAMES
AMIGA PC C-64 ATARI
Preisgünstig! Nur Versand!

Herbert Behnke
Homburger Str. 79
6660 Zweibrücken
Tel.: 06332/14318

EISHOCKEY MANAGER

Eishockeymanager für 1-4 Spieler, Tabelle, Stadion, Transfermarkt, Eintrittspreise, Werbung, Trainingslager, Spielberichte, Trainerentlassung, etc. erwarten Sie für nur **DM 33!**

SOCCERCUP

Managen Sie einen BL-Club! Spielberichte in Textform, Originalteams-Spieler von 91/92, alle Teams in Originalstärke, alle Pokale, Highscore, Kredit, Transfermarkt, Gehälter, Statistiken, etc.
Hier gehts um Sieg oder Niederlage für nur DM 33,– (ASM-Wertung 4,0,11,12,12; "Hit")

Hotline: 06241/76658
Alligator Games (17h-20h)

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA * PC * C-64
GAME BOY * MEGA DRIVE

* Gebrauchtcomputer An- und Verkauf *
* Public-Domain für Amiga und PC *
* Hard- und Software für Amiga *

ML Computer
Im Ring 29, 4130 Moers 3
Tel: 02841-42249



PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain Disketten für AMIGA und PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Gewerbliche Kleinanzeigen

5000 DM FÜR EIN ADVENTURE...

...könnt Ihr gewinnen. HALT!!! Noch nicht an den Computer springen und einfach drauflos programmieren. Ihr sollt ja nicht irgendein Adventure schreiben, sondern eines über UNS! Uns die ASM-Redaktion, um genau zu sein. Was Ihr beachten müßt, findet Ihr in den nachfolgenden Zeilen. Natürlich suchen wir darüber hinaus auch weiterhin Games aus anderen Genres für unsere Spiele-Edition (auch hier winkt Bargeld). Eure Disk schickt bitte an die wohlbekannte Adresse: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege. Euer Klaus.

Nahezu täglich bekommen wir Briefe an das Feedback. Viele sind mit Zeichnungen versehen, in denen Redaktionsmitglieder in zum Teil urkomische Situationen versetzt werden. Irgendwann fiel beim Betrachten eines solchen Comics der Kommentar, wann uns endlich mal jemand in einem Spiel verewigt.

Aus der Schnapsidee ist der Plan entstanden, es darauf ankommen zu lassen. Und was eignet sich für ein solches Spiel denn besser als ein Adventure?

Und so faßten wir den Entschluß, innerhalb dieser Rubrik dazu aufzurufen, ein Adventure quasi mit uns als Hauptdarsteller zu schreiben. Ob dies nun „hart an der Wahrheit vorbei" oder „frei erfunden" ist, bleibt Euch überlassen. Bezüglich der Story habt Ihr also freie Hand.

Technisches

Ebenso bleibt es Euch überlassen, ob die Steuerung via Joystick, Maus, Icon-Click oder Tastatur erfolgt. Entscheidet Ihr Euch jedoch für die Vokabular-Variante, wie sie bei klassischen Text-Grafik-Adventures gang und gäbe ist, so setzen wir einen umfangreichen Parser *(mind. 300 Worte)* voraus, wobei auch ganze Sätze verstanden werden müssen.

Eine Alternative wäre eine Menüvorgabe, wie sie z.B. bei MANIAC MANSION erfolgreich eingeführt wurde. Auch eine solche Lösung akzeptieren wir.

Grafik sollte vorhanden sein, ebenso die Möglichkeit, die Personen miteinander sprechen zu lassen. Wenn dann noch jeweils das Konterfei des jeweils Sprechenden erscheint, wäre dies ein weitere Pluspunkt.

Sound kann, muß aber nicht sein. Gegen eine flotte Titelmusik hat freilich keiner etwas einzuwenden.

Welches System benutzt wird, ist uns im Grunde genommen egal C-64. Amiga, Atari ST und PC sind jedoch die vier, die wir favorisieren. Wer sich für schlau hält, kann es auch auf dem Gameboy oder einer Konsole versuchen...

Schwierigkeit

Ein gutes Adventure darf nicht zu leicht sein. Dies setzt voraus, daß viele Irrwege, Fallen oder schwer lösbare Situationen eingebaut werden, die dem Spieler wochen-, vielleicht auch monatelang Kopfzerbrechen machen. Natürlich muß es für alles auch eine oder mehrere Lösungen geben, die Ihr dann bitte mitschicken wollt *(hehe)*, damit uns wiederum das Testen leichter fällt.

Was nicht vorkommen sollte, ist „Jugendgefährdendes", „Brutalitäten" oder sonstiges, woran Sittenwächter Anstoß nehmen könnten. Auch der Gedanke, daß einer von uns im Adventure ums Leben kommen könnte, ist nicht gerade sehr nett da gibt es bessere Lösungen. Laßt Euch mal was einfallen.

Prüfung

Und damit wären wir bei dem, was ich schon im Titel angedeutet habe: Alle (!) Einsendungen werden von uns auf Herz, Nieren und Gallensteine geprüft. Unter ALLEN werden unabhängig von Qualität und Umfang fünfmal 100 DM verlost.

Der Autor des besten, interessantesten und spannendsten Adventures mit und über uns erhält 5000 DM. Gleichzeitig stellen wir den Autor und (falls vorhanden) sein Team per Wort und Bild vor. Deshalb solltet Ihr unbedingt einen kurzen Lebenslauf mit Lichtbild mitschicken und dazuschreiben, daß Ihr ggf. mit der Veröffentlichung einverstanden seid.

Das Siegerprogramm werden wir dann der Leserschaft zum Kauf anbieten, denn nicht nur wir allein, sondern vor allem Ihr sollt an unserem Adventure Eure Freude haben.

Personen

Hier sind die Namen der Personen, die in dem Adventure vorkommen müssen:

Manfred Kleimann, Chefredakteur

Matthias Siegk, stellvertr. Chefredakteur

Redakteure:
Guido Alt
Sandra Alter
Hans-Joachim Amann
Michael Anton
Eva Hoogh
Ulrich Mühl
Klaus Trafford
Layout:
Annette Braun

Um Euch das Ganze etwas zu erleichtern, hier noch einige Hinweise zu den einzelnen Personen:

Manfred Kleimann ist auf allen Messen zu Hause und schnappt häufig schnell zu, wenn es mal Neues zu berichten gibt.

Matthias Siegk behält selbst im größten Chaos noch die Oberhand und stellt wieder Ordnung her.

Guido Alt hat als erster das CDTV getestet und kennt sich sehr gut damit aus.

Sandra Alter liebt knifflige Spiele und gute Musik aus dem Walkman.

Hans-Joachim Amann verbringt sehr viel Zeit vor dem Computer und ist Gameboy- und Konsolenspezialist.

Michael Anton kennt als Bearbeiter des „Secret Service" die Lösung zu manch' kniffligem Rätsel.

Eva Hoogh spricht mehrere Sprachen und benötigt dazu kein Lexikon.

Ulrich Mühl wollte bislang niemandem verraten, was es mit seiner Sonnenbrille auf sich hat.

Klaus Trafford redet viel *(manchmal zuviel)* und wollte schon immer einmal ein Abenteuer erleben.

Annette Braun setzt die ASM aus vielen Einzelteilen zu dem zusammen, was Ihr gerade lest.

Einsendeschluß für Eure Disketten ist der 31. März 1992. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Denkt bitte (auch bei allen übrigen Spielen) daran: Wir können nur fertige Games testen. Demoversionen zählen genausowenig dazu wie Vorabwerbung in einem Brief.

In diesem Sinne, bis bald. ■

Klaus Trafford

IN KÜRZE lieferbar
NEUE SPIELE:
- SPACE ACE
- VOYAGE TO THE NEW WORLD
- FIREFOX
- THAYER'S QUEST
- CASINO ROYALE I & II

LDG LUST AUF LASER

Alle Abbildungen aus Dragon's Lair






0621/426020 (Telefon&Fax)

ORDER HOTLINE:

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

DER PLAYER · DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1500

1. LDG-MACHINE
2. MOVIE MACHINE besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV
3. HIGH END CD-PLAYER (Audio)
4. INTERACTIVE-TEACHER durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc

Demnächst auch SONY/PANASONIC/ MARANTZ und PHILIPS-Player LDG-kompatibel



LUST AUF LDG:
Player, Monitor, Computer (hier ATARI ST), Steuersoftware auf 3,5" Diskette, Interface, LDG-Disc

LASER DISC GAME

SOFT WARE CORNER
Augartenstraße 6
6800 Mannheim 1

DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

1. Das LDG-Interface
2. Die LDG-Steuersoftware
3. Der Laser-Disc-Player
4. Die Laser-Disc mit DRAGON'S LAIR

Was mußt Ihr bereits haben?

Einen **Commodore C 64, Amiga, Atari ST oder IBM oder IBM-kompatiblen** und natürlich einen Monitor/TV-Gerät (am besten Color). Im Übrigen wird esfür Amiga-Besitzer die Möglichkeit auf CDTV-Kompatibilität mit speziellem CDTV-Adapter vom SOFTWARE-CORNER geben. Und (sicher auch erwähnenswert!) es besteht für PC-Besitzer die Möglichkeit auf CD-Rom-Kompatibilität...

Die Preise

Das Basis-System:
bestehend aus Interface, Steuersoftware, Laser-Disc Dragon's Lair.
für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM & Kompatible: DM 299,-
C 64 in Kürze lieferbar

Das Power-Package:
bestehend aus Basis-System (s.o) undPioneer CLD 1500.
für AMIGA: DM 1199,-
für ATARI ST: DM 1249,-
für IBM & Kompatible: DM 1299,-
alle Preise inkl. MWSt

Die Lieferbedingungen

Wir liefern grundsätzlich innerhalb Deutschland per UPS-Nachnahme. Die Portokosten inkl. Versicherungsanteil betragen DM 20,00. Die Lieferung erfolgt ca.14 Tage nach Bestellung.
Ausländische Bestellungen können wir nur per Vorauskasse (Euroschecks/Verrechnungsschecks/Überweisungen oder Bargeldanweisungen) ausführen. Der Versandkostenanteil beträgt hierbei DM 40,00.
Die Lieferung erfolgt ca.14 Tage nach Zahlungeingang. Für Schecks erheben wir eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr von DM 15,- . Für Mehrwertsteuerrückerstattung und Zollformalitäten hat der Empfänger Sorge zu tragen.

Wir sind auf der IFA '91 bei Pioneer Stand 14/1 Halle 14/1

BAZAR

Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**





Super Off Road Racer

Die Umsetzung des Stewart-Automaten für die Heimcomputer. Ein Super-Off-Road-Spaß! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:
Amiga, PC (3,5" oder 5,25"), C-64 und Atari ST

nur **49,95**

Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

für **49,95**

Great Courts

Schön gemachtes Tennis und zugleich Debut-Titel der Fa. Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**
PC (5,25") **49,95**



1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**



Block Out

Tetris jetzt auch in 3D! Wer Tetris-2D im Schlaf beherrscht, der wird mit Block Out eine neue Herausforderung finden! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25")
und Atari ST für

nur **49,95**



Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**



Plüsch-Space-Rat



Unser Verlags-Haustier. Riecht nicht, haart nicht, macht keinen Krach, frißt kein Brot, kostet nicht die Welt und ist außerdem der beste Schmuck – nicht nur fürs Computerzimmer. Nur bei uns!

für **40,–**

(Ratte wird ohne Kamel geliefert, Größe: 18cm)

Joyboard Maverick 1

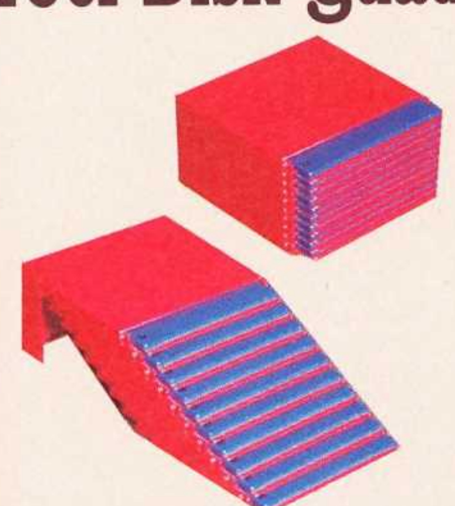


Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible)

10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

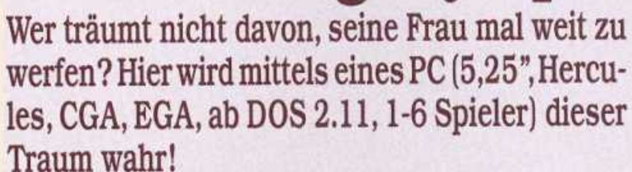
24,95

ASM-Leerdisks 3,5" DD

Sie sind klein, sie sind blau, und jeder sollte sie in seiner Diskettenbox haben: Die ASM-Leerdisks. Zum Lieferumfang gehören neben den Disks selbstverständlich auch ordentliche Labels – dieselben, die wir auch für die Microwelle verwenden, bloß unbedruckt, ganz klar. Wenn Ihr also nicht länger warten wollt, dann bestellt Euch ein Zehnerpack, oder zwei, oder drei.... Ein Pack jedenfalls kostet

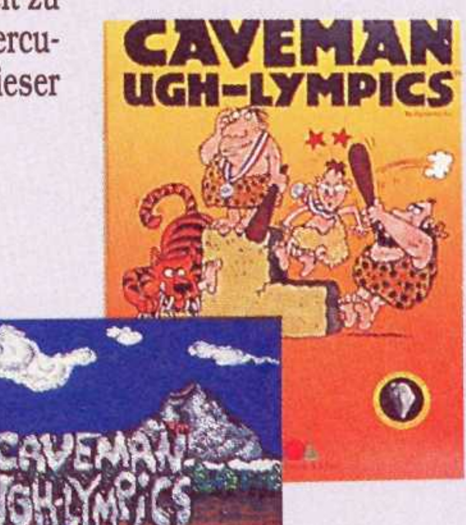
lediglich **19,95**

Caveman Ugh'lympics



Wer träumt nicht davon, seine Frau mal weit zu werfen? Hier wird mittels eines PC (5,25", Hercules, CGA, EGA, ab DOS 2.11, 1-6 Spieler) dieser Traum wahr!

für nur **29,95**



Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für

39,95

Pool of Radiance



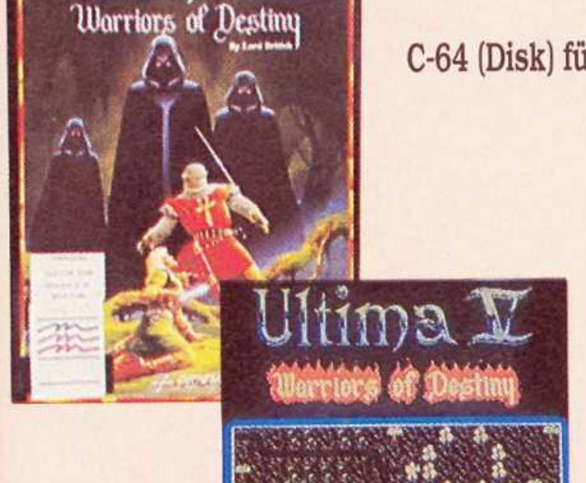
Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**

Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**



Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

ASM-Generalkarte

Inserentenverzeichnis

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 786 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 4 31 66 0 - 0

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.

Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.

Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

O-2500 Rostock

W-2000 Hamburg

W-1000 Berlin

W-3000 Hannover

W-4000 Düsseldorf

Eschwege

O-7010 Leipzig

W-5000 Köln

O-5020 Erfurt

O-8010 Dresden

W-6000 Frankfurt

W-7000 Stuttgart

W-8000 München

W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 5 71 6 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

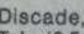
Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.



Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (11/91) erscheint am 11. 10. 1991

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!



BIG BUSINESS
Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Seien Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.
BIG BUSINESS
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
U.S.S. JOHN YOUNG
Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.
U.S.S. JOHN YOUNG
A NAVAL WARSHIP SIMULATION
Special Edition
AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
MAILORDER
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefonline
05241-1834
(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).
Einfach irre, diese Preise!
Alle Preisangaben in DM
KIND OF MAGIC 3
NORTH SEA INFERNO
CYBER WORLD
DOMINATION
BLUE ANGEL 69
AMIGA 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95
DINO WARS
NEU
AMIGA JOKER HIT
MAGIC BYTES
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
DINOWARS
Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.
Kind of Magic 3
Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen.
NORTH SEA INFERNO: Terroristen haben auf einer Bohrinsel eine Atombombe gelegt.
CYBER WORLD: Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen.
DOMINATION: Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobotern.
BLUE ANGEL 69: Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.
THE SECOND WORLD
NEU
MAGIC BYTES
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
THE SECOND WORLD
Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.
MAGIC BYTES
Big Business AMIGA
The Second World AMIGA
Dinowars AMIGA
Kind of Magic 3 (Z.B.: North Sea Inferno) AMIGA
U.S.S. John Young AMIGA
Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller. Kommt per Post. Telefon 05241/34861

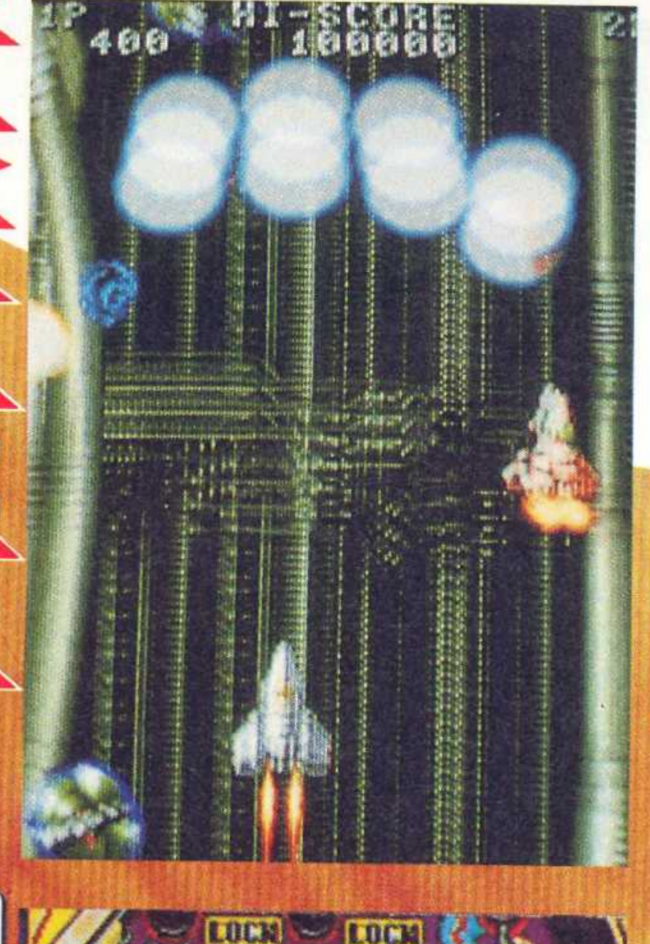


YEAHHH!!! Die Sommerpause ist vorbei! Und: Die JAMMA-Messe in Japan steht bevor! Und da alle wichtigen Hersteller nahezu ihr gesamtes Jahresgeschäft auf dieser wichtigen Messe machen, werden alle Top-Produkte erst jetzt auf den Markt gebracht. Drei neue Games habe ich diesmal für Euch unter die Lupe genommen: Einen Video-Flipper, ein Prügelspiel und ein beinhartes Ballerspiel. Have Fun! Michael Suck

So bietet VENDETTA von KONAMI all die bekannten Ingredienzien, die einfach zu einem Prügelspiel gehören – aber im speziellen, immer leicht ironischen Konami-Stil. Zum Spielumfang gehören sechs Levels mit sechs passenden Endgegnern, dazu maximal drei Helden und unzählige finstere Gestalten, die mit Faust- und Fußeinsatz, seltener mit Waffen, den Helden ans Leder wollen. Viel Technik muß man nicht beachten, denn das Programm zeigt von ganz allein immer neue Varianten des Herumschleuderns, Auf-den-Bordstein-Schmeißens und andere Gemeinheiten. VENDETTA bietet halt kurzweiliges Vergnügen ohne gehobenen Anspruch und Einspielzeit – vorausgesetzt, man hat ein gewisses Faible für Spiele dieser Art.



VENDETTA von KONAMI.





Kurzweil ganz anderer Art bringt uns **TECMO** in diesem Monat. **SUPER ACTION PINBALL** heißt die elektronische Variante der Flipperautomaten, die dieses zeitlose Vergnügen um ein paar Stahlkugeln auf den Schirm zaubert. Nur: Die fehlende Mechanik und Räumlichkeit dieser 2D-Variante vermindert den Reiz doch erheblich. Als Ausgleich bietet SUPER ACTION PINBALL eine Fülle von Features, die auf einem normalen Flipper nicht realisierbar wären. Nicht eine Spielfläche, nein, gleich vier verschiedene Layouts können für ein Credit beackert werden. Und nicht nur das: Das Programm verfügt über vier (gezeichnete) Mädels, die durch das Abschießen bestimmter Targets Stück für Stück entblättert werden können. Flippertechnisch zeigt SAP nahezu die gesamte Bandbreite herkömmlicher Flipper, selbst das so beliebte Multiball-Spiel mit drei Bällen ist möglich. Ein vollwertiger Ersatz für echte Flipper ist SUPER ACTION PINBALL damit noch nicht, aber zur entspannenden Unterhaltung taugt es allemal.

Knackig, heftig und manchmal fast schon unfair, aber in jedem Fall schweißtreibend bis zur Belastungsgrenze ist **ACROBAT MISSION**, eine Gemeinschaftsproduktion von **UPL** in Lizenz und im Vertrieb von **TAITO**. Ein bis zwei Spieler können in ihren Weltraum-Flieger steigen und den Angriff außerirdischer Invasoren auf dem Mars abwehren. Ausgestattet sind sie zu Beginn nur mit einem schmalen Standardschuß, der mit vier verschiedenen Extrawaffen und Bomben immer weiter ausgebaut werden kann. Jede Extrawaffe verfügt zusätzlich über eine „Charge-Option", die nach fünfsekündigem Gedrückthalten des Feuerknopfes eine Superwumme abfeuert.

Doch nicht alles auf dem Screen muß mit Waffengewalt ausgemerzt werden. Tauchen Gegner auf, die leicht bläulich umrandet sind, dürfen sie angerempelt und sogar mit den Triebwerksdüsen vernichtet werden. Ein total neuer Gag! Bei jeder Bewegung des Fighters kommen kleine Flämmchen aus den Steuer-, Brems- oder Triebwerksdüsen, die zur Vernichtung kleinerer Gegner eingesetzt werden können. Und selbst bei einem irreparablen Treffer am eigenen Flugi läßt das Programm pietätvoll fünf Sekunden verstreichen, die dazu genutzt werden können, in der eigenen Explosionswolke noch einen Gegner mit zu vernichten.

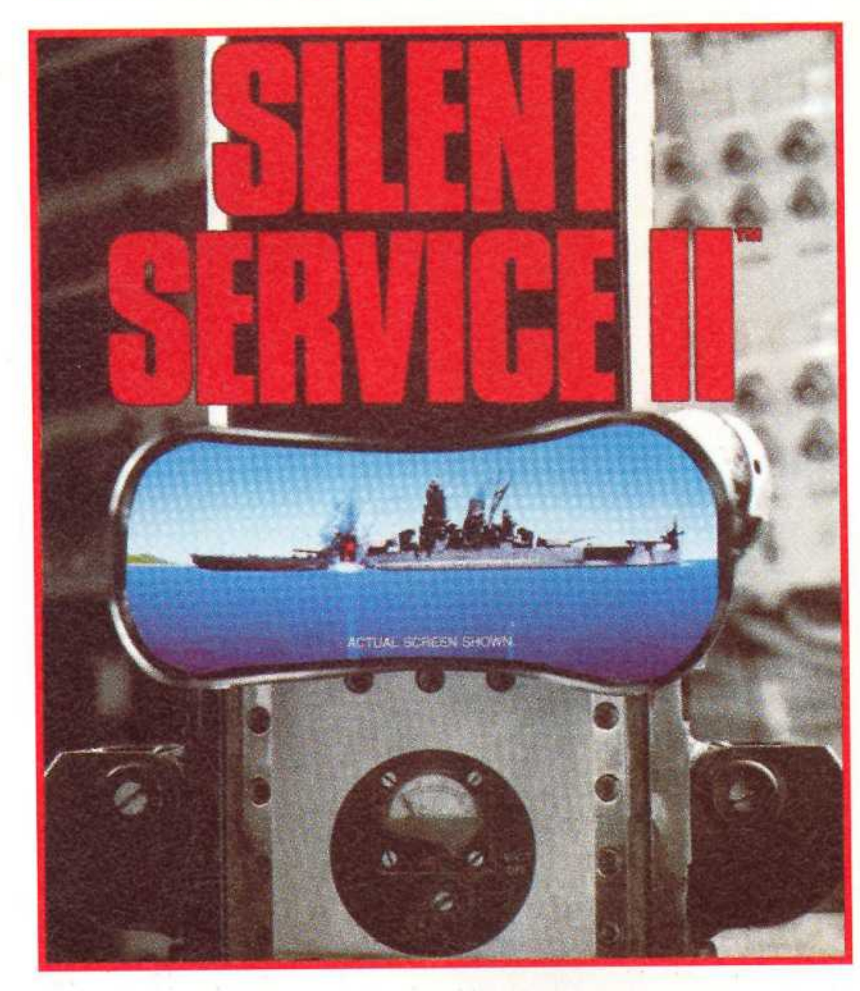
Überhaupt sind schnelle Denkarbeit und Reaktion das A und O bei ACROBAT MISSION. Selten gab es wohl ein Ballerspiel, das so verschwenderisch mit tollen Effekten umgeht, die geschickt ins Spielgeschehen mit einbezogen werden. Jeder der riesigen, immer in einem anderen Zeichenstil gehaltenen Endgegner läßt sich nur mit einer ganz bestimmten Taktik vernichten. Der Höhepunkt: ein riesiger, sich drehender Fächer zum Ende der fünften Mission, der für völlige Verwirrung sorgt. Gleichsam spaßig und ungeheuer schwierig ist der Labyrinthflug in der vierten Mission. Wie in einem Autorennen müssen Kurven durchflogen werden, die aus einem futuristischen Schlauch im besten Giger-Stil (*Alien*) gewoben sind. Toll!

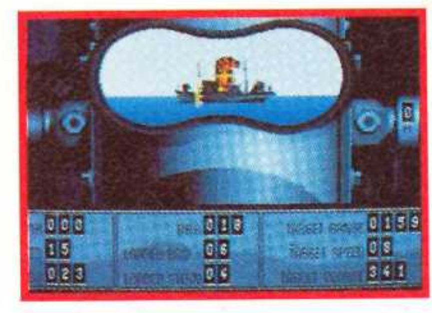
Mag der Schwierigkeitsgrad auch hammerhart sein – die Motivation ist nie gefährdet. Immer neue Überraschungen und gelungene Gags, auf die hier gar nicht alle eingegangen werden soll, haben uns vorm Bildschirm gefesselt. Die Supergrafik und der herrliche Sound taten ihr übriges, die einzelnen Levels immer und immer wieder anzuspielen. Eigenwillig und sehenswert ist auch der Abspann: Statt der üblichen Belobigungen gibt es Bild für Bild einen düsteren Rückblick auf 2000 Jahre Menschheitsgeschichte. Ein Ballerspiel, das nachdenklich macht!

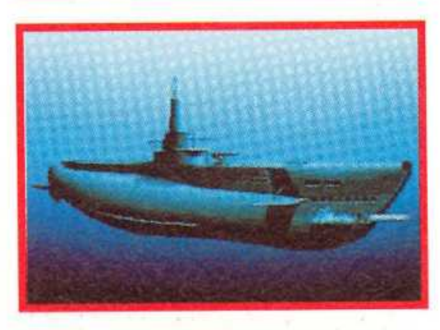
So, Freunde, das war's für heute! Im nächsten Heft gibt's auf jeden Fall **CAPCOMS** Megaplatine **MIDNIGHT WANDERERS** mit drei (!) Spielen und die *Gradius*-Fortsetzung **THUNDER CROSS II** von **KONAMI**.

Bis dann!

Lautlos aus der Tiefe



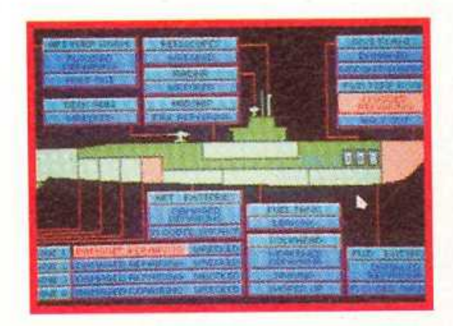






Im 2.Weltkrieg zum amerikanischen "Silent Service" zu gehören, das bedeutete eine Karriere voller Aktionen, Gefahren aber auch Ehrungen. Ganz auf sich gestellt und tief im Hinterland des Feindes haben sich U-Boot-Kommandanten aus der Tiefe des Meeres der erfolgreichsten Marine der Welt, der japanischen Pazifikflotte, gestellt und sie angegriffen. Mehr als vier Jahre lang haben die tapferen Männer des Silent Service die japanische maritime Wirtschaft bekämpft und ihre Schiffe versenkt. So wurde der Krieg im Pazifik aus den Tiefen des Meeres gewonnen.







"Silent Service" wurde nach seinem Erscheinen 1985 von Kritikern und Benutzern gleichermaßen als die Simulation jener heroischen Tage bezeichnet. Jetzt nimmt Silent Service II das Geschehen wieder auf und kann dank der Fortschritte in der Computer-Technologie noch viel mehr Realismus und Atmosphäre vermitteln. Fortschrittlichste Grafik und Tondesign verbinden sich mit aufregenden neuen Spieloptionen, darunter auch 'War Carrier', bei dem Sie den ganzen Feldzug im Südpazifik noch einmal bestehen können. Im jetzt völlig neuen Silent Service II erleben Sie eine geschichtlich exakte Simulation der Entschlüsse, Ängste und Triumphe eines U-Boot-Kommandanten des 2.Weltkriegs.

IBM and Amiga screen shots shown.



Silent Service II für IBM PC, Kompatible und Commodore Amiga taucht in Kürze auf - für Sie bei allen guten Software-Händlern

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

Gesammelte Werke ASM 10/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
2 Pl R	06/91	114	Oldie
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport
4D Sports Driving	04/91	66	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action
Action Stations	06/91	64	Strategie
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
Advanced Destroyer Simulator	05/91	69	Strategie
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action
Aero Blaster (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender
Apprentice	06/91	52	Action
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action
Armour Geddon	07/91	93	Action
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Atomino	05/91	16	Strategie
Augusta Golf (Super Famicon)	07/91	118	Sport
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Future III	06/91	36	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
BackGammon Royal	06/91	94	Strategie
Backgammon	04/91	48	Strategie
Badlands Pete	03/91	52	Action
Bandit Kings of China	07/91	72	Strategie
Battle Bound	06/91	41	Action
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action
* Battle Command	02/91	94	Action
Battle Golfer (Mega Drive)	05/91	121	Sport
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Betrayal	05/91	68	Strategie
Big Box	02/91	112	Action
Big Box	07/91	63	Action
* Big Business	04/91	76	Strategie
Bigfoot (NES)	07/91	116	Action
Billiards Simulator II	09/91	34	Strategie
Blade Warrior	01/91	68	Action
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie
* Blue Max	02/91	30	Strategie
Bonanaza Bros. (Mega Drive)	09/91	116	Action
* Booly	09/91	18	Strategie
* Boomer's Adventure in Asmik World (Game Boy)	09/91	128	Action
* Boulderdash (Game Boy)	06/91	126	Action
Brainblaster	07/91	74	Strategie
Brat	05/91	72	Blickpunkt
Bridge Tutor	07/91	97	Strategie
* Bubble Bobble (Game Boy)	07/91	123	Action
* Bubble Bobble (NES)	05/91	128	Action
* Bubble Ghost	04/91	88	Action
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
Build it !	09/91	57	Action
* Builderland	05/91	49	Action
* Burai Fighter Deluxe (Game Boy)	05/91	122	Action
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
Cadaver - The PayOff	09/91	156	Action
California Games II	06/91	10	Sport
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
* CarVup	02/91	111	Action
Carcharodon - White Sharks	06/91	69	Action
Cardinal of the Kremlin, The	05/91	52	Strategie
Carthage	02/91	69	Action
Cash	09/91	71	Strategie
* Castle of Illusion (Game Gear)	07/91	118	Action
* Castle of Illusion (Master System)	05/91	126	Action
Castlevania Adventure, The (Game Boy)	05/91	118	Action
Centerbase	06/91	35	Blickpunkt
Century	01/91	74	Action
Challengers	03/91	16	Action
Champion of the Raj	09/91	50	Strategie
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chaos in Andromeda	09/91	70	Adventure
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chemicon	07/91	154	Strategie
Chessmaster, The (Game Boy)	05/91	121	Strategie
* Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnu¿
Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt
* Chuck Rock	06/91	56	Action
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
* Chuck Yeagers Air Combat	07/91	18	Strategie
Cohort	06/91	34	Strategie
Columns (PC Engine)	09/91	124	Strategie
Command HQ	06/91	74	Strategie
Conflict	01/91	136	Strategie
* Contra	04/91	88	Action
Cortizone	04/91	67	Adventure
Cougar Force	02/91	46	Action
* Countdown	03/91	30	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure
* Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime does not pay	09/91	68	Adventure
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crime Wave	05/91	54	Action
Crown	03/91	87	Action
* Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender
Cubulus	06/91	48	Strategie
Cybercon III	09/91	12	Action
Cyraid (Game Boy)	07/91	124	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
* Dangerous Seed (Mega Drive)	05/91	124	Action
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
Darius Twin (Super Famicon)	07/91	116	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure
* Das Boot	03/91	58	Strategie
* Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure
Defender II	03/91	59	Action
Demon Wars	04/91	156	Action
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
Demoniak	06/91	38	Adventure
Denver Presente	05/91	131	Education
Der Preis ist hei¿	07/91	61	Strategie
Deutsch '92	09/91	110	Education
Deutsch IIII Rechtschreibtrainer	05/91	92	Anwender
Dexterity	06/91	122	Strategie
Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie
Dick Tracy	02/91	79	Action
Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action
Die 3erReihe	04/91	74	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Disc	05/91	13	Action
DiscMagCreator	07/91	99	Anwender
Ditris	05/91	54	Strategie
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Dragons Lair - The Legend (Game Boy)	07/91	125	Action
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Eco Phantoms	07/91	71	Action
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
* Elite Plus	07/91	36	Strategie
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Enchanted Land	04/91	42	Action
Encounter	06/91	16	Action
England Championship Special	09/91	17	Sport
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
* Enterprise	05/91	34	Action
Eswat	02/91	154	Action
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
* Exterminator	02/91	93	Action
Extreme	09/91	98	Action
* Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure
F15 Strike Eagle II	09/91	52	Strategie
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
* F1 Race (Game Boy)	06/91	122	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fastest Lap (Game Boy)	09/91	127	Sport
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Fatal Labyrinth (Mega Drive)	06/91	121	Action
Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Feudal Lords	05/91	100	Strategie
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
Final Command	02/91	68	Adventure
* Final Fantasy Legend, The (Game Boy)	06/91	124	Adventure
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
* Final Match Tennis	06/91	6	Sport
Final Whistle	04/91	36	Sport
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
First Samurai	07/91	28	Blickpunkt
Fish Dude (Game Boy)	09/91	127	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Flicky (Mega Drive)	07/91	114	Action
Football Simulation	01/91	98	Sport
Forest Wardener (Mega Drive)	09/91	116	Action
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Freakin Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
Fremdsprachentrainer Englisch	06/91	110	Strategie
Fremdsprachentrainer Spanisch	07/91	110	Anwender
Full Blast	04/91	60	Action
Gain Ground	04/91	84	Action
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
* Galleons of Glory	05/91	18	Strategie
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Gemx	04/91	99	Strategie
Germ Crazy	09/91	42	Strategie
Ghengis Khan	05/91	74	Strategie
Ghost Battle	07/91	60	Action
Ghost Chaser	05/91	98	Action
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Ghouls 'n' Ghosts (SEGA Master)	09/91	116	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
Glücksrad	06/91	44	Strategie
* Go	06/91	94	Strategie
* Gods	05/91	42	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
* Golden Axe Warrior (SEGA Master)	09/91	118	Adventure
Goldrush	04/91	60	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
* Great Courts II	03/91	60	Sport
Hägar	09/91	74	Action
* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
* Hard Drivin' II	04/91	30	Action
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
* Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action
Heart of China	07/91	132	Blickpunkt
* Heart of China	09/91	6	Adventure
Heart of the Dragon	07/91	17	Action
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Heavyweight Champ (Sega Master)	07/91	114	Sport
Heavyweight Championship Boxing (Game Boy)	07/91	123	Sport
Hero Quest	09/91	28	Action
Highlights II	09/91	99	Kompilat.
Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt
* Hill Street Blues	06/91	60	Strategie
Hole In One (Famicon)	06/91	120	Sport
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
Hotelmanager	09/91	39	Strategie
Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
Hydra	05/91	114	Blickpunkt
Hydra	07/91	53	Action
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
Icerunner	09/91	55	Action
Ilyad	06/91	32	Action
In Your Face (Game Boy)	07/91	125	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
International Ice Hockey	05/91	46	Sport
International Karate (Game Boy)	07/91	122	Action
Iron Sword Wizards & Warriors II (NES)	07/91	113	Action
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
* Jahangir Khan W.CH. Squash	07/91	40	Sport
Jaleco Rally Big Run (Super Famicon)	07/91	117	Action
James Pond (Mega Drive)	06/91	118	Action
* Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender
* Jet Fighter II	07/91	54	Strategie
* Joe Montana Football	07/91	50	Sport
* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
* Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie
* Jungle Jim	06/91	62	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
Kathedrale	07/91	44	Blickpunkt
Kengi	05/91	56	Strategie
King's Bounty (Mega Drive)	09/91	115	Strategie
* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
Kung Fu Master (Game Boy)	07/91	122	Action
* La Monde des Affaires en francais	06/91	109	Anwender
Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport
* Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Last Ninja III	09/91	129	Action
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
* Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education
Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender
Legend of Hero Tonma (PC Engine)	09/91	120	Action
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
* Lemmings	04/91	6	Strategie
Lethal Excess	09/91	47	Blickpunkt
* LexiCross	06/91	30	Strategie
* Life & Death II	09/91	46	Strategie
* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
* Links	04/91	8	Sport
Locomotion	06/91	62	Action
Loderunner	05/91	110	Oldie
Logical	06/91	63	Blickpunkt
* Logical	07/91	34	Strategie
* Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie
Lorna	04/91	111	Action
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
Mad TV	07/91	136	Blickpunkt
Magic Candle	07/91	38	Adventure
Magic Serpent	06/91	54	Action
* Manchester United Europe	09/91	62	Sport
Mario Andrettis Racing Challenge	07/91	12	Sport
* Martian Dreams	09/91	107	Adventure
Marus Mission (Game Boy)	07/91	123	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Mathematiktrainer	05/91	94	Anwender
Mega Mighty Intro Designer	04/91	42	Anwender
* Megapanel (Mega Drive)	05/91	125	Strategie
Megatraveller	07/91	9	Adventure
* Merchant Colony	06/91	98	Strategie
Mercs	09/91	56	Action
* Metal Masters	04/91	58	Action
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
* Midwinter II	07/91	55	Strategie
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
Mig29 Soviet Fighter	06/91	67	Action
Might & Magic: Gates to another World (Mega Drive)	09/91	119	Adventure
* Mighty Bombjack	04/91	136	Action
Modularer Sprachlehrgang Englisch	09/91	110	Education
Monopoly	09/91	36	Strategie
Monster Business	07/91	10	Action
Monster Pack Vol.1	06/91	96	Action
Moon Patrol	09/91	112	Oldie
* Moonbase	04/91	72	Strategie
Moonshine Racers	05/91	70	Blickpunkt
Moonshine Racers	06/91	8	Action
Motoroader II (PC Engine)	09/91	114	Action
Ms. PacMan	07/91	111	Oldie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Music Master	09/91	34	Anwender
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
* Mystic Hunter (Mega Drive)	07/91	112	Action
Mystical	02/91	65	Action
* Napoleon	06/91	40	Strategie
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Rabbits	06/91	96	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
Nintendo Worldcup (Game Boy)	09/91	126	Sport
No Exit	01/91	94	Action
Nobunaga's Ambition (Game Boy)	09/91	127	Strategie
O.B.Y. 1	07/91	63	Blickpunkt
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
Oktalyzer	07/91	95	Anwender
* On the Road	01/91	96	Strategie
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Orbit 2000	06/91	62	Action
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
Outzone	06/91	17	Blickpunkt
Outzone	07/91	8	Action
P.P Hammer and his pneumatic Weapon	06/91	12	Action
Pacmania (SEGA Master)	09/91	157	Action
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
* Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
* PGA Tour Golf (Mega Drive)	06/91	118	Sport
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
Popeye 2	09/91	131	Action
Populous (Super Famicon)	07/91	117	Action
Power Up	07/91	14	Action
* PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Predator II	07/91	70	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
Prehistorik	07/91	159	Action
* Premier Collection	05/91	96	Action
Pro Sport Challenge	07/91	52	Sport
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
* Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
* RType (Game Boy)	06/91	124	Action
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Ralf Glau Edition	06/91	59	Strategie
Ranx	02/91	68	Action
Rasende Reporter	09/91	54	Blickpunkt
RC Aero Chopper	06/91	68	Strategie
Rectangle	09/91	38	Action
* Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion Interceptor	02/91	36	Strategie
Return of Medusa	05/91	65	Blickpunkt
Revelation !	04/91	64	Strategie
* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
Risk it	09/91	154	Microwelle
Robo Squash	04/91	89	Action
Robocop (Game Boy)	06/91	123	Action
Rolan's Curse	05/91	119	Action
Rolan's Curse (Game Boy)	05/91	119	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Second Front	02/91	42	Strategie
Security Alert	07/91	98	Action
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Serpent (Game Boy)	09/91	125	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
Shadow Blasters (Mega Drive)	05/91	122	Action
Shadow Dancer	09/91	56	Action
* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
Shadow Sorcerer	09/91	157	Blickpunkt
* Shanghai	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Game Boy)	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
Shanghai II	04/91	113	Strategie
Shanghai II (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Sharkey's Moll	09/91	160	Action
Shi Kin Joh (Mega Drive, Game Gear)	09/91	123	Strategie
Shiftrix	06/91	45	Blickpunkt
Shiftrix	07/91	42	Strategie
* Shinobi (Game Gear)	09/91	120	Action
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City (Famicom)	09/91	119	Strategie
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
* Sim City/Populous	06/91	12	Strategie
Skat 2000	09/91	155	Microwelle
Skate or Die: Bad 'n Rad	04/91	92	Action
Skull & Crossbones	05/91	114	Blickpunkt
Skull & Crossbones	06/91	8	Action
Skystrike +	01/91	84	Action
Snake Rattle 'n Roll (NES)	01/91	104	Action
Snow Bros. (Game Boy)	09/91	126	Action
Snowball in Hell	06/91	62	Action
Soccer Mania	03/91	17	Sport
* Software Edition Vol.1	05/91	28	Action

Gesammelte Werke ASM 10/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Sokoban (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Solomon's Club (Game Boy)	09/91	126	Action
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	65	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Space Quest IV	05/91	6	Adventure
Spaceball	09/91	155	Microwelle
* Speedball II	01/91	16	Action
Spellfire the Sorcerer	03/91	56	Action
Spiderman (Game Boy)	01/91	112	Action
Spindizzy Worlds	01/91	18	Action
Spirit of Adventure	06/91	112	Blickpunkt
* Spirit of Adventure	07/91	94	Adventure
Spirit of Excalibur	04/91	56	Adventure
* Sporting Gold from Epyx	02/91	36	Sport
St. Thomas	02/91	32	Blickpunkt
Star Control	02/91	66	Action
Star Sage I	06/91	58	Adventure
Startrader	07/91	16	Strategie
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stormball	07/91	14	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnuß
Summer Camp	03/91	56	Action
Super Airwolf (Mega Drive)	09/91	115	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
Super Cars II	06/91	47	Action
Super Golf (Game Gear)	09/91	122	Sport
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Monaco G.P.	06/91	53	Sport
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
* Switchblade II	07/91	46	Action
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermilion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
* Tactic (Archimedes)	07/91	36	Action
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Tangram	07/91	62	Strategie
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Ball Game	09/91	92	Strategie
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Famous Five 1 - Five on a Treasure Island	09/91	66	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
The Keys to Maramon	07/91	60	Adventure
The Killing Cloud	06/91	50	Action
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
The Secret Cave	09/91	154	Microwelle
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Tilt!	07/91	52	Strategie
TimeComposer	05/91	96	Anwender
* Toki	07/91	6	Action
Torpedo Range (Game Boy)	09/91	125	Action
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n'Treasures	05/91	64	Blickpunkt
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Ultimate Chess Challenge (Lynx)	07/91	114	Action
Ultraman (Famicom)	09/91	115	Action
* UMS II	06/91	14	Strategie
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Verytex	07/91	113	Action
Verytex (Mega Drive)	07/91	113	Action
Viz - The Game	06/91	99	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Vokabeltrainer Latein	09/91	96	Education
Volfied (Mega Drive)	06/91	118	Action
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
Warbirds (Lynx)	07/91	117	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
* Warlords	04/91	68	Strategie
Warzone	07/91	49	Blickpunkt
Warzone	09/91	92	Action
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
White Magic	06/91	65	Action
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wreckers	09/91	60	Action
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action
Ziriax	09/91	72	Action

WINNERS

Die ASM-Redaktion und die ASM-Leserschaft haben sich entschieden: Wir fragten beim großen **GRANDLAM/ RUSHWARE**-Wettbewerb zu **ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL** nach dem „All Star Team" Fußball-Deutschlands (von 1970 bis 1990). Dies ist die „gewählte" Elf plus den Ersatzspielern:

1 Sepp Maier - 2 Berti Vogts - 3 Andy Brehme - 4 Paul Breitner - 5 Franz Beckenbauer - 6 Wolfgang Overath - 7 Pierre Littbarski - 8 Günther Netzer - 9 Gerd Müller - 10 Lothar Matthäus - 11 Rudi Völler - 12 Toni Schumacher - 13 Rainer Bonhof - 14 Karl-Heinz Förster - 15 Jürgen Grabowski - 16 Karl-Heinz Rummenigge.

Den Hauptpreis, eine Reise nach London zum Freundschaftsspiel England - Deutschland in Wembley, gewann Sportsfreund *Sven Kuhn aus 5902 Netphen 3*. Sven ist Anhänger des SV Werder und spielt selbst aktiv in der A-Jugend der JSG Werthetal (ist auch schon mal gegen den KSV Hessen Kassel - Manni's Lieblinge. . . - angetreten). Außer beim Fußball hat er noch nie zuvor etwas gewonnen. Ich glaube, unsere Glücksfee hat einen überglücklichen Gewinner ermittelt, aus einer fußballbegeisterten Familie (Vater Rolf, Gladbach-Fan, wird ihn auf die Insel begleiten), bei der bei Anruf nicht „Mord", sondern Feiern angesagt war. Herzlichen Glückwunsch!

Den heißbegehrten **CD-PLAYER** aus der **ASM-SCHNIPPELCHEN**-Aktion holte sich *Stefan Weyand aus 5552 Morbach.*

And **RUSHWARE** again: Bei der Verlosung der limitiert aufgelegten **GOLDEN CLASSICS**-Serie von **SOFTGOLD** wurden folgende Gewinner ermittelt:
WINTERGAMES: *Frank Grudowski, 7000 Stuttgart 1; Andrè Wagner, O-6551 Gräfenwarth; Dieter Kohser, 3050 Wunstorf 1; Helmut Ferst, 7742 St. Georgen; Ruth Dieter, 8901 Dinkelscherben; Thorsten Haschlar, 6412 Gersfeld; Markus Telzerow, 5800 Hagen 1; Christian Knorr, 6227 Oestrich-Winkel 2* und *Stefan Wuttig aus 3508 Melsungen.*
LEADERBOARD: *O. Hempfer, 7959 Schwendi; Dietmar Attenbrunner, 8393 Freyung; Peter-Renè Gerescher, 2847 Eydelstedt; Steffen Fechner, 7000 Stuttgart 1; Margrit Flucks, 4400 Münster-Roxel; Sylvia Haberland, 6700 Ludwigshafen; Stefanie Schubert, W-1000 Berlin 47; J. Gemein, 4150 Krefeld* und *Georg Blomberger jun. aus 8170 Wackersberg.*

Wer geriet beim **BOMICO-GOLD-RAUSCH** in „GELD-RAUSCH"? Hier zunächst die Leute, die 100 MARK ergatterten:

Sascha Renè Galle, 5880 Lüdenscheid; Matthias Maier, 7915 Elchingen; Fabian Wiencke, 2000 Hamburg 61; Stefan Flick, 4800 Bielefeld; Florian Peters, 6380 Bad Homburg; Jan Conrad, 1000 Berlin 51 und *Christian Alvarez aus 6000 Franfurt 71.* Jeweils 50 MARK gehen an:

Ryan Baumgärtner, 8500 Nürnberg; Mario Vogelsteller, 3258 Aerzen 2; Marco Gersemsky, 5900 Siegen; Dennis Dilger, 8080 Fürstenfeldbruck; Arne Skozilas, 5464 Asbach-Schluten; Oliver Laaser, 2301 Felmerholz; Christoph Dankert, 2300 Kiel 1; Timo Ickenroth, 5410 Höhr-Grenzhausen; Renè Oblong, 3451 Negenborn; Norbert Schreck, 6981 Altenbuch; Andrè Sax, L-1363 Howald (Luxemburg); Julian Goletzka, 6315 Mücke 1; Stephan Schwenke, 5963 Wenden 2 und *Benjamin Muschka aus 3579 Frielendorf.*

Im Rahmen unseres „gewinnträchtigen" **DEMONWARE**-Wettbewerbs, wo es sage und schreibe 75 Gewinner zu ermitteln gab, kam zum **P.P. HAMMER** eine stattliche Flut an Einsendungen in die Redaktion. Die Firma DEMONWARE aus Frankfurt hat die Glücklichen bereits benachrichtigt.

ACHTUNG, WICHTIG:

Hey, Ihr da! Ja, genau, wir meinen Euch! Eigentlich sollte hier ein „gespielter Witz" zum Abschluß erfolgen. Wir dachten aber, unsere Scherze könnten schon einen barbarossalangen Bart haben. Deshalb werden wir vorläufig darauf verzichten. Aber mal was anderes: Ihr habt sicherlich schon gemerkt, ASM kommt früher, als man denkt. Das wird auch bei der folgenden AUSGABE ASM 11/91 der Fall sein. Also, die Daten auf Muttis Yucca-Palme oder in Opas Fernsehsessel eingravieren: Am <u>11/10/91</u> ist sie auf der Straße. Und: Nehmt Euch in acht vor diesem Werk: Es wird einige Neuheiten und Veränderungen in sich haben. Cheerio… (M.K.)

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K., verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Matthias Siegk (mats)

Redaktion
Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Eva Hoogh (ev), Ulrich Mühl (uli), Klaus Segel (cruiser), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Dirk Fuchser (df), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street, London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Flebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Flebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland
Great Britain, Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Telephone No: 0044-784 469900, Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (11 Ausgaben)
DM 74, Ausland DM 87,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 0 56 51 / 3 00 11

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege

Telefon	(0 56 51) 3 00 11
Telefax (Redaktion)	(0 56 51) 3 00 15
Telefax (Verwaltung)	(0 56 51) 3 00 14
Telefax (Anzeigen)	(0 56 51) 3 00 18
Hotline	(0 56 51) 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man)	nur Mi. von 16.30 – 19 Uhr
Bildschirmtext (BTX)	0 56 51 / 3 00 16 - 1

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in Nr. ______ Seite ______ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 11 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
Inlandspreise: 11 Ausgaben ASM 74,– DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandspreise: 11 Ausgaben ASM 87,50 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM
Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

☐ **ASM** ☐ **ASM-Special** als Geschenk-Abonnement.

Lieferanschrift (bei Geschenk-Abo Anschrift des Empfängers)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Lieferadresse)

Straße, Nr./Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um 4 bzw. 11 Ausgaben, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr./-Inhaber

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** — zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt. (Bitte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht:
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufschreibens zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige das durch meine zweite Unterschrift.

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeige) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis
In dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Suche** ☐ Hardware ☐ Software
☐ **Tausch**
☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**
☐ **Geschäftsverbindungen**
☐ **Verschiedenes**

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

ASM-BAZAR

☐ **1 MB Speichererweiterung** für Amiga 500 mit Uhr + Neuromancer	à 149,– DM
☐ **Maverick**-Joyboard	à 39,95 DM
☐ **Plüsch-Space-Rat**	à 40,– DM
☐ **Disk-Quader 10** (rot)	à 9,90 DM
☐ **10er-Pack ASM-Leerdisks** 3,5" DD	à 19,95 DM
☐ **1 Quader + 10 Leerdisks** im Pack	à 24,95 DM
☐ **Block Out** (☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC, (☐ 3,5", ☐ 5,25"))	à 49,95 DM
☐ **Super Off Road Racer** (☐ Amiga, ☐ PC, (☐ 3,5", ☐ 5,25"), ☐ ST, ☐ C-64)	à 49,95 DM
☐ **Great Courts** (☐ Amiga)	à 39,95 DM
(☐ PC 5,25")	à 49,95 DM
☐ **Ultima I-III** (☐ PC 5,25")	à 49,95 DM
(☐ C-64 Disk)	à 39,95 DM
☐ **Ultima V** (C-64 Disk)	à 49,95 DM
☐ **Damocles Set** (Game-Disk + zwei Mission-Disks, Amiga)	à 49,95 DM
☐ **Dragon Wars** (Amiga)	à 49,95 DM
☐ **Pool of Radiance** (C-64 Disk)	à 49,95 DM
☐ **Caveman Ugh'lympics** (PC 5,25")	à 29,95 DM
☐ **Conqueror** (PC 5,25")	à 49,95 DM

BÜCHER

☐ **Das Neue Computer Hassbuch**	à 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch**	à 7,80 DM

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK** (kompl. Jahrgang 1990)	à 60,– DM
☐ **3er-Pack** (ASM Special Nr. 8, 9, 10)	à 10,– DM

☐ **folgende Ausgabe/n zum Einzelpreis:**

ASM-ACCESSOIRIE

☐ **ASM-Sammelordner,** 2 Stck.	**16,80 DM**
☐ **ASM-Space-Rat-Shirt,** M oder XL (bitte ankreuzen)	**20,– DM**
☐ VGA-Spielebox, Version 2.0	**29,95 DM**

MICROWELLE

☐ Risk It (Amiga)	29,– DM
☐ Spaceball (Amiga)	29,– DM
☐ Chemicon (Atari ST)	29,– DM
☐ Skat 2000 (Atari ST)	29,– DM
☐ The Secret Cave (Atari ST)	29,– DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 7,50 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt solange der Vorrat reicht! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen!



»ABONNEMENT«

Absender

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

»KONTAKTKARTE«

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen. ▼

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

Name

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 7,50 DM (nur innerhalb der BRD).

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

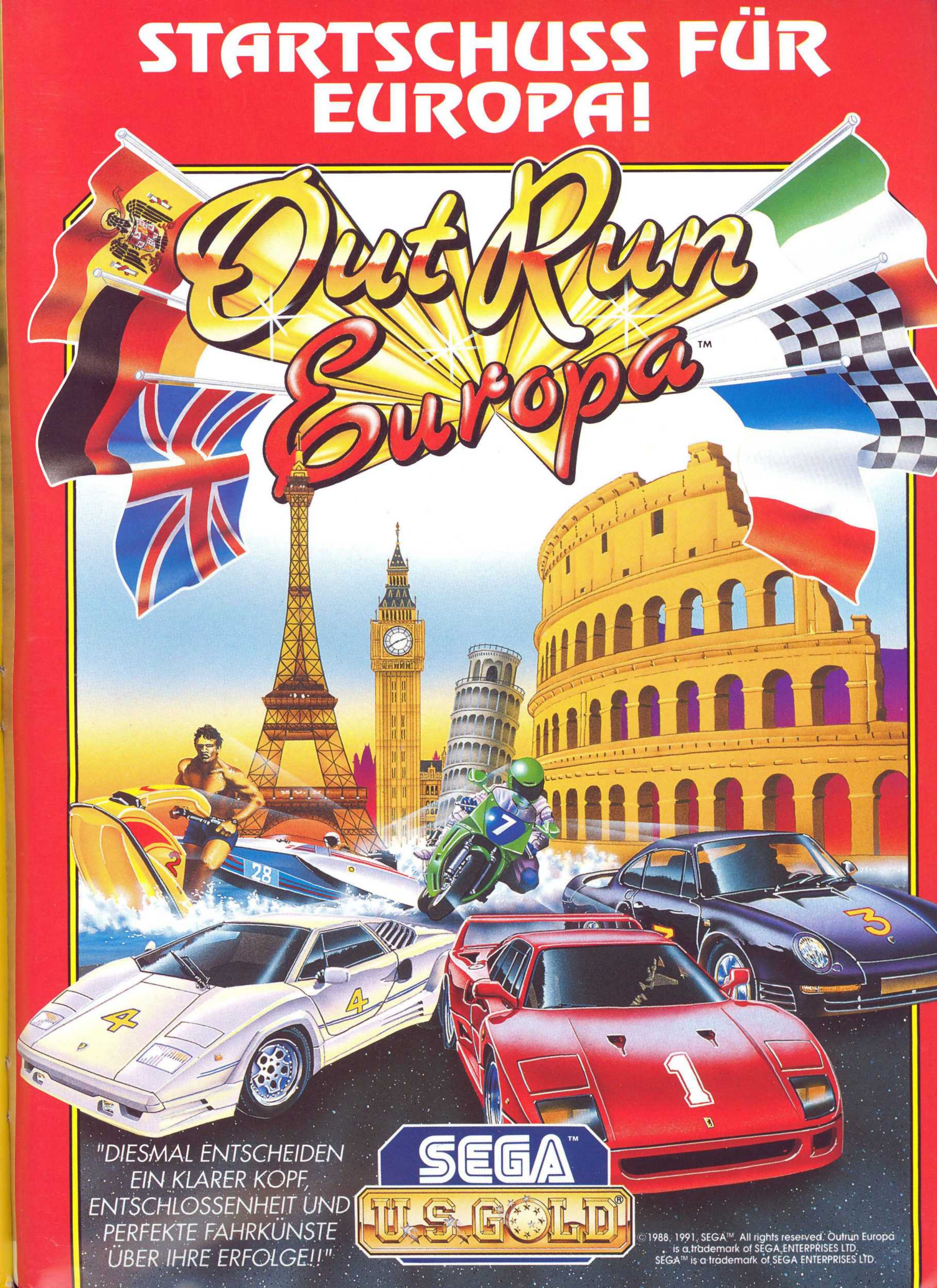
W- O- PLZ/Ort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege


STARTSCHUSS FÜR EUROPA!
Out Run Europa™
28
7
2
4
3
1
"DIESMAL ENTSCHEIDEN EIN KLARER KOPF, ENTSCHLOSSENHEIT UND PERFEKTE FAHRKÜNSTE ÜBER IHRE ERFOLGE!!"
SEGA™
U.S. GOLD®
© 1988, 1991, SEGA™. All rights reserved. Outrun Europa is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.


A CRASH-LANDING, GLOBE-SPANNING ADVENTURE.
HEART OF CHINA
Von den Autoren von Red Baron und Stellar 7.
ATEMBERAUBENDE GRAFIKEN ...
Heart of China's Hintergrundgrafiken sind einfach überwältigend in ihrer realistischen Darstellung der zwanziger Jahre. Sie sind Teil derer, die an historischen Orten des revolutionären China die Handlung bestimmen. Die verschiedenen Charaktere wurden von echten Schauspielern kopiert und anschließend für das Programm digitalisiert. Das Resultat sind überwältigend realitätsgetreue Grafiken im Spiel.
EXZELLENTE DIALOGE ...
Hey Joe. Want a drink?
Der kleinste Dialog mit Personen im Spiel wird registriert und kann für Sie im Fortgang des Spieles äußerst wichtig werden.
Die Heart of China-Charaktere haben ein außergewöhnliches Erinnerungsvermögen und vergessen nichts.
ABENTEUER, INTRIGEN, LIEBESGESCHICHTEN ...
Sie werden in die Welt von Lucky Jake Masters, Zhao Chi und Kate Lomax katapultiert und erleben mit ihnen Abenteuer, die den Erdball umspannen, von Hongkong bis nach Paris.
Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY
Heart of China ist verfügbar für MS-DOS-Computer mit 640K. Unterstützt VGA, EGA, Tandy 16-Farben, Monochrome, MCGA und CGA Grafikadapter und Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib und SoundBlaster Musikkarten.
Verfügbar in 16-Farb- und 256-Farbversionen.
SIERRA
ab sofort bei
BOMICO
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
BOMICO
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067
Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach
IHR SOFTWARE PARTNER
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto